パソコンゲーム最新情報満載

平成8年4月19日発行(毎月2回第1、第3金曜日発行) 第15巻 第8号 通巻231号
昭和58年8月3日第三種郵便物認可

LOGiN

パーソナルコンピューター情報誌

ログイン

1996 4/19
No.8
580YEN

特別付録

アドヴァンスド パワードール2
テクニカルハンドブック

特集1

見て読んで買って「ポリクローム」
ま、ひとつ、最先端の3DRPGに注目してみよう

特集2

宇宙戦士J ネットワーク対戦プロジェクト 発進!
パソコン娯楽の将来はネットワークにあり! なんだとさ

GAME BUSTERS!
- 大戦略V
- フィニッシュホールド2 TAG
- WARCRAFT Ⅱ
- クラシックロード4 他9本

君のこころの未来(さき)を知りたい

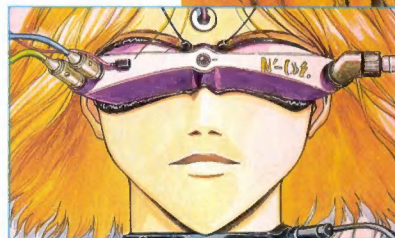
巨大複合企業が国家を支配する近未来、彼は、その無感情な"ひと"と出会った——。

絵画性あふれるグラフィックの数々、
そして作品を支える実力派スタッフたち——。

「リマ」キャラクターコンセプトデザイン
芦田　豊雄

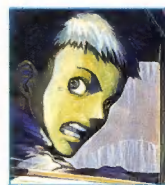
本編のヒロイン、「リマ」のキャラクター原案に参加。"アンドロイド少女"というイメージを固めるうえで多大な影響を与える。広井王子との共作で話題をさらった『空想科学世界ガリバーボーイ』をはじめ『魔人英雄ワタル』など数多くのアニメ作品を制作。デザインしたアニメキャラクターも数知れず、アニメ作家として業界を代表する一人である。スタジオライブ代表。

キャラクター＆メカニックデザイン／原画
今掛　勇

キャラクター、メカのデザイン、作画、彩色と本作品のビジュアルのすべてを担当。他のパソコンゲームにない独自の作品世界を構築。『ストリートファイターII』(劇場版およびTVシリーズ)、『おいら宇宙の探鉱夫』『Zナイト』などアニメ作品でメカニックデザインや作画監督を務めるほか、『装甲機兵ボトムズ～赫奕たる異端』のコミックスを手掛けるなど、幅広い活躍でその実力は高い評価を受けている。

プログラム
スタジオアレックス

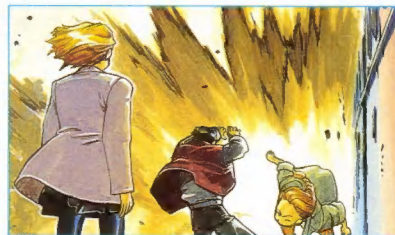
ゲームソフトの核となるプログラムおよびシステム設定を担当。パソコンゲーム黎明期の名作『夢幻の心臓』シリーズの生みの親である富一成率いるソフトハウス。代表作『ルナ～ザ・シルバースター』はゲームファンの間で語り継がれる名作として知られる。今年1月には最新作『ルナ～さんぽする学園』を発表し、ますます活躍。作品への"愛"が感じられる丁寧な作風で多くのファンを魅了している。

音楽総指揮
梶原　正裕

本作には自らの楽曲提供はもちろん、音楽プロデュースも担当。CD-DAのメリットを生かした聴き応えのある楽曲の数々でゲームプレイをより一層もりあげる。過去には『プリンセスメーカー』シリーズや『サイレントメビウス』などのミュージックを手掛けた氏は、パソコンゲームユーザーにはおなじみのサウンドドライバー『PMD』『MMD』の作者としてもおなじみの存在。

監督／シナリオ
杉谷　祐

制作
ウォーマシン

制作協力
スタジオアレックス
エーアガイツ

製作
KSS

KSS
Media Entertainment Company

LOGiN 1996 No.8 4月19日号

CONTENTS

195

206

222

GAME BUSTERS!

■本誌掲載の価格は、特別な表記がある場合を除き、すべて税別の価格です。

発行所 株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10

特別付録 アドヴァンスド パワードール2
テクニカルハンドブック

COVER
イラスト/駄場 寛
デザイン/田宮朋子
製 版/加藤浩史

WORLD NEW SOFT

アートディンクがお送りする新作はMade in台湾なのだ

最近、〝アジアニュース〟などでもいろいろとソフトを紹介しているけど、ホント、クオリティーの高いソフトが多くなってきたよね。そのアジアのソフトを、『A列車で行こう』シリーズや『ルナティックドーン』シリーズでおなじみのアートディンクがリメイクして発売することになったぞ。タイトルは『タクラマカン〜鎮除呪縛〜』。

ちなみにこのソフトのもとはというと、台湾のインプレッションズというソフトハウスが出した同名のソフト。その作品をアートディンクが、ちょうど『CAECER』を『ローマは1日にして成らず』にしたような感じで、日本人向けにリメイクしたものなのだ。

では、ソフトの内容はというと、古代中国の民話をもとにして作られたアドベンチャーパズル。プレーヤーは、あらゆる病を癒し、世界を平定するという伝説の〝観音聖井戸〟を探し出すべく敦煌の洞窟を探検するわけ。しかし、ただダンジョンを歩きまわるだけではダメで、パズルのような迷宮の罠と謎を解いていかなければならないのだ。頭を使わなきゃダメなのね。また、多彩なムービーを活かした物語部分も魅力だぞ。もとが台湾のソフトだけに、オリエンタルな雰囲気満点のこのミステリー。キミも挑戦してみない？

このソフトはウィンドウズ版で（要CD-ROMドライブ）、価格のほうは8800円。発売は、5月下旬の予定になりそうだぞ。

⬅洞窟の中に仏像が！ いったい、誰か作ったのだろうか？様々な謎や仕掛けが洞窟内にはひそんでいるぞ。

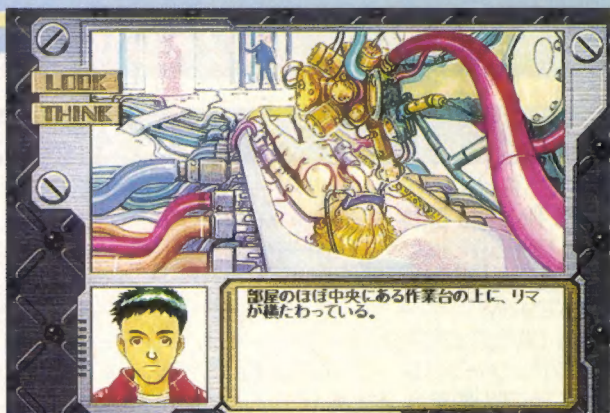
⬅パズル部分。このコマをああ動かしてっと。こういったパズルがいろいろあるんだけど、解かないと先に進めないところが、このゲームのきびしいところなの。でも、謎が多いほど燃えるってものだね。

『リマ』の完成がもう間近に

地上へ落ちてきたシャトルに乗っていた謎のアンドロイドのリマ。彼女が、ジャンク屋のアルバイト青年、ティーシーとともに様々な出来事を体験していくというケイエスエスの『Rema the truth』の発売日がふたたび変更になったぞ。しかし今度は延期ではないのね。

以前にお知らせした5月24日から1週間早まって5月17日の発売になったのだ。タイトルも前に紹介した『Rema（仮）』から『Rema the truth』と正式タイトルになったしね。そうそう、画面写真もどんどんあがってきているぞ。今度こそ、本当に発売間近だってことわかるでしょ。

それに、前にもこのコーナーで紹介したように、このソフトは、ゲームやアニメの世界で高い評価を受けた人たちが集まって制作されているマルチストーリー、マルチエンディングのアドベンチャーゲームだ。それだけに、この作品はもう、期待のひと言につきる。96年、注目の一作だね。

このソフトは、ウィンドウズ版で、価格は1万1400円だ。

⬅まだ感情をもたないリマとどう接していくかによって、展開が変わっていくぞ。

➡ソフトが発売されたら、ミステリアスなリマの表情にヤラレてしまう人はけっこう出てくると思うぞ。

⬅リマと出会ったことにより、主人公のティーシーや仲間たちは、様々な危険に襲われることになったのだ。

パソコンゲームのイベントだ

ビジネスソフトや、コンシューマー系のゲームソフトはともかく、日本のパソコンゲームソフトがイベントで出品されているのって、あまり見かけなかったよね。しかしこのたび、日本のパソコンゲームを集めた『JACOM 96 ジャパン　アミューズメント　コンピューター　ソフトウェア　マーケット』が、4月の21日に開催されることになったのだ。

現在のところ、出展予定のメーカー、ソフトハウスは約30社で、日本ファルコム、TGL、コンパイル、といった大手から、ソニア、カクテルソフト、アップルパイといったアダルトソフトのソフトハウスまで幅広く集まっている。なお、主催者の株式会社ブロッコリーでは、もう次回の『JACOM』も企画しているとのこと。今回だけでなく、これからも楽しみだよね。

で、今回の『JACOM 96』のイベントスケジュールは右に掲載するので、興味のある人はぜひイベントへ行ってみてちょうだいね。

JACOM96

ジャパン　アミューズメント
コンピューター　ソフトウエア
マーケット

開催日
1996年4月21日(日)10:00〜16:00
会場
池袋サンシャイン文化会館2階
入場料
1000円(当日券のみ)
問い合せ先
株式会社ブロッコリー
☎03-5387-6781
(月曜〜金曜　10:00〜17:00)

ウィンドウズ版『卒業R』情報

これまで"Radar!"で何度も紹介している『卒業R』。待っていたかいがあって、やっとマッキントッシュ版が発売されたし、ほぼ同時に前号でも紹介した『卒業Rめくり』も発売されたよね。めでたし。

と、書くとウィンドウズユーザーが怒っちゃうかな？　いつ、ウィンドウズ版が発売されるんだってね。お待たせしました。ウィンドウズ版は4月中に発売されるそうだ。あと、このソフトはウィンドウズ95の専用ソフトになるとのこと。まだウィンドウズ95をインストールしてない人は、発売までにすませておいてね。また、CD-ROMでの発売なので、そちらも注意。ちなみに価格は9800円だ。

⬅⬆ウィンドウズユーザーが、この5人に会える日はもうすぐだぞ。それまでにパソコンの環境を整えておくのだ。

アマランスKHが戻ってきた

風雅システムの名作RPGシリーズである『アマランス』。その番外編である『アマランスKH』のウィンドウズが、まもなく発売される。

もともと、このソフトはシミュレーションRPGなんだけど、ウィンドウズ版になったことによって、操作性がバツグンにアップ。一段とプレーしやすくなっているぞ。

このソフトは、要CD-ROMドライブの、価格は9700円。4月19日の発売予定だということだ。

➡『アマランス』シリーズでおなじみのシュテラール王国の建国の歴史が語られているのだ。

NEWS

●システムソフトがインターネットでホームページを出したとのこと。次号でくわしいアドレスなどを紹介していくので待っててね。

●『宍戸留美のスナメリくん』を発売し、最近ではトーキョウスフィンクスという新レーベルを旗あげしたインナーブレインが、美少女吉村樹里を題材にしたCD-ROMを発売する。題名は、『This Town Ain't Big Enough For Both of Us』。14歳の少女の透明な魅力がつまったソフトだぞ。マッキントッシュ版とウィンドウズ版での発売で、価格は3980円だ。

●あの大人気のフィンフィンがバージョンアップ!?　『TEO-もうひとつの地球-』のVer.2.0が登場するのだ。このバージョンでは、以前のにくらべて交信ポイントがひとつ増えるらしいぞ。このソフトは4月19日にFM TOWNS版、夏にはウィンドウズ95版が発売予定だ。次号あたりでまた紹介するね。

美人がいっぱいのソフトなの

『魔法少女プリティサミー』や『神秘の世界エルハザード』、そして新作の『ノエル』、と、今までパイオニアLDCから登場してきたOVAの美女のキャラクターだけを抜き出して、壁紙集にした『アニメ美人』。このソフトを今回は5名様にプレゼントしちゃうからね。欲しい人は下の応募要項をよく読んで、どんどん応募してほしいぞ。

プレゼント　5名

プレゼントの応募方法

官製はがきにあなたの住所、氏名、年齢、電話番号、このコーナーの感想を明記のうえ応募してください。締切は4月19日(金)必着です。なお、当選者は商品の発送をもって代えさせていただきます。

あて先"ログイン Radar! プレゼント係"まで

Release Data

表の見方

●表中のデータは、次の順で示してあります。なお、備考欄のモデル名は動作可能な最下位機種です。

発売日 ソフトタイトル【ジャンル】
ソフトハウス名
価格：備考

NSマークは、ニューソフトで紹介しているソフトタイトルを示します。

●[SLG]……シミュレーション
●[RPG]……ロールプレイング
●[AVG]……アドベンチャー
●[ACT]…………アクション
●[PUZ]……………パズル
●[TAB]……テーブルゲーム
●[TOOL]……………ツール
●[VAR]………バラエティー

◆この情報は3月25日現在のものです。
◆表示価格には、消費税は含まれていません。

PC-9801

▼4月

5日 BLUE RUINS ～遥かなるビバノンの秘宝【AVG】
Vi・Vi・an
8800円:VX/18禁

5日 GLO・RI・A ～禁断の血族～【AVG】
シーズウェア
8800円:要HD/18禁

5日 くすり指の教科書【AVG】
アクティブ
7800円:18禁

5日 アドヴァンスドパワードール2【SLG】
工画堂スタジオ
9000円:要HD

5日 拘束～淫曲壁紙集～【VAR】
ペルシャソフト
3800円:要HD、CD/18禁

5日 拘束～画廊～【VAR】
ペルシャソフト
3800円:要HD、CD/18禁

5日 拘束～濃縮版～【AVG】
ペルシャソフト
3800円:要HD、CD/18禁

6日 ツーショットDiary2-memory3/4-【AVG】
ミンク
5800円:18禁

12日 えんじぇる☆ないと【SLG】
フォア・ナイン
8800円:VX/18禁

19日 X-GIRL【AVG】
フェアリーテール・レッドゾーン
8800円:要HD/18禁

NS 19日 ドラゴンロア【AVG】
KSS
11400円:CD

19日 ルージュの伝説【RPG】
ディー・オー
8800円:CPU386SX以降/18禁

19日 聖少女戦隊レイカーズIII【SLG】
アップルパイ
8800円:18禁

19日 堕落の国のアンジー-狂界の牝奴隷達-【RPG】
PIL
7500円:VX/18禁

19日 忘れえぬ炎【RPG】
遊演体
12800円[予価]

26日 Gematria(ゲマトリア)【AVG】
スタジオ・トゥインクル
8800円:18禁

26日 INFERNO【SLG】
イマジニア
9800円:CD

26日 VIPER-BTR～魔法の賭博師トトカルチョミ～【AVG】
ソニア
7800円:CPU386SX以降/18禁

26日 悪夢-青い果実の散花-【AVG】
スタジオメビウス
8800円:CD/18禁

26日 悪夢-青い果実の散花-【AVG】
スタジオメビウス
8800円:VM/18禁

NS 26日 英雄伝説IV 朱紅い雫【RPG】
日本ファルコム
12800円[予価]

26日 脅迫【AVG】
アイル
7800円:18禁

26日 拘束超人【AVG】
フォスター
7800円:VM/18禁

未定 GROUNSEED(グランシード)【AVG】
EXIT
7800円:VM/18禁

未定 TFX【SLG】
イマジニア
9800円:CD

未定 ツーショットDiary2-memory4/4-【AVG】
ミンク
5800円:18禁

未定 ポニーテールアンソロジーVol.1(仮題)【VAR】
ポニーテールソフト
4800円[予価]:要HD、CD/18禁

未定 ポニーテールアンソロジーVol.2(仮題)【VAR】
ポニーテールソフト
4800円[予価]:要HD、CD/18禁

未定 ポニーテールアンソロジーVol.3(仮題)【VAR】
ポニーテールソフト
4800円[予価]:要HD、CD/18禁

未定 煩悩予備校1・2・3セレクト【TAB】
ソフトウェアハウスぱせり
8800円:CD/18禁

▼5月

17日 ストレンジ・ワールド【AVG】
ソルシエール
8800円:VX/18禁

24日 Es(エス)の方程式【AVG】
アボガドパワーズ
7800円:VX/18禁

24日 トワイライトホテル【AVG】
ジックス
7800円:3.5インチのみ、VX/18禁

24日 レッスルエンジェルスV3【AVG】
KSS
9800円:VX

24日 裏マンション発禁【AVG】
イリュージョンプロ
7800円:18禁

PC-9821

▼4月

5日 くすり指の教科書【AVG】
アクティブ
7800円:CD/18禁

5日 ここは楽園荘2【AVG】
フォスター
8800円:CD/18禁

26日 U.S.ネイビーファイターズGOLD【SLG】
EAV
12800円

▼5月

17日 ルージュの伝説【RPG】
ディー・オー
9800円:CD/18禁

FM TOWNS

▼4月

5日 くすり指の教科書【AVG】
アクティブ
7800円:CD/18禁

5日 ここは楽園荘2【AVG】
フォスター
8800円:MARTY共用/18禁

19日 ぷりんせす・でんじゃあ【AVG】
ジャニス
5800円:CD/18禁

未定 アイドル雀士スーチーパイSpecial【TAB】
フォーサイト
7800円:R指定

Macintosh

▼4月

5日 ブローン アウェイ 日本語版【AVG】
マルチソフト
7800円:CD

19日 ぷりんせす・でんじゃあ【AVG】
ジャニス
5800円:CD/18禁

20日 ドラクロワ、モロッコの旅【VAR】
インフォシティ
9800円:CD

26日 INFO-MAC Ⅷ【VAR】
パシフィック・ハイテック
3800円:CD

26日 アローン・イン・ザ・ダーク3【AVG】
EAV
9800円

26日 リビドー7 IMPACT【AVG】
リビドー
8800円:CD/18禁

未定 ムーンライトエナジー2【AVG】
インターハート
7800円:CD/18禁

未定 煩悩予備校1・2・3セレクト【TAB】
ソフトウェアハウスばせり
8800円:CD/18禁

▼5月

1日 女の子のしくみ【AVG】
リビドー
7800円:CD/18禁

10日 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.3【VAR】
ガイナックス
6800円:CD

DOS/V

▼4月

5日 Madden NFL 96(EA-EXPRESS)【SLG】
EAV
6800円

12日 ALIENS/エイリアン【AVG】
マルチソフト
7800円:CD

19日 ABUSE(EA-EXPRESS)【ACT】
EAV
6800円

NS 19日 Advanced Tactical Fighters(EA-EXPRESS)【SLG】
EAV
6800円

19日 PGA EUROPIAN TOUR GOLF(EA-EXPRESS)【SLG】
EAV
3900円

NS 19日 ドラゴンロア【AVG】
KSS
11400円:CD

NS 26日 バイオフォージ【AVG】
EAV
9800円

26日 マジックカーペットDX【ACT】
EAV
9800円

未定 マニック カート【ACT】
ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
8800円:CD

▼5月

24日 Es(エス)の方程式【AVG】
アボガドパワーズ
7800円:18禁

24日 ファンタズム(完全日本語版)【VAR】
シエラ・パイオニア
11800円:CD

WINDOWS

▼4月

5日 Ribbon(リボン)【AVG】
ボンびいボンボン！
8800円:CD、Windows95専用/18禁

5日 ここは楽園荘2【AVG】
フォスター
8800円:CD、Windows95対応/18禁

12日 おとうさんのためのチェス【TBL】
伊藤忠商事
3980円

12日 おとうさんのための囲碁【TBL】
伊藤忠商事
3980円

12日 ポリクローム【RPG】
サイベル
10800円:CD、Windows95専用

12日 リング・アウト!!【AVG】
ジックス
6800円:CD、Windows95専用版同梱/18禁

12日 宇宙快盗ファニーBee【AVG】
アリスソフト
3800円:CD/18禁

12日 悦楽の学園【AVG】
シーズウェア
8800円:CD、Windows95専用/18禁

NS 12日 Civilization Ⅱ【SLG】
スペクトラム ホロバイト ジャパン(株)
8800円:CD

19日 おはなし玉手箱【VAR】
NECインターチャネル
7800円:CD

19日 ぷりんせす・でんじゃあ【AVG】
ジャニス
5800円:CD/18禁

19日 アマランスKH Remix【SLG】
風雅システム
9700円:CD

NS 19日 サーフサイド殺人事件【AVG】
NECインターチャネル
5800円:CD

19日 サイバースピード【ACT】
マルチソフト
9800円:CD

19日 銀河鉄道の夜【VAR】
富士通パレックス
5800円:CD

NS 19日 パワークライム【SLG】
KSS
11400円:要CD、HD

19日 女性ジャーナリスト殺人事件【AVG】
NECインターチャネル
5800円:CD

25日 ドラクロワ、モロッコの旅【VAR】
NECインターチャネル
9800円:CD

26日 DORベストセレクション上巻【AVG】
ディー・オー
7800円:CD、Windows95専用版同梱/18禁

26日 DORベストセレクション下巻【AVG】
ディー・オー
7800円:CD、Windows95専用版同梱/18禁

26日 FAIRYTALE REMIX Volume.2【VAR】
フェアリーテール
4800円:CD/18禁

26日 アローン・イン・ザ・ダーク3【AVG】
EAV
9800円:Windows95専用

26日 バーチャコール【SLG】
フェアリーテール
5800円:CD/18禁

26日 メタモルパニックDOKIDOKI妖魔バスターズ for Windows(仮)【AVG】
ファミリーソフト
価格未定:CD、Windows95対応

26日 三國志孔明伝【SLG】
光栄
12800円:CD、Windows95対応

NS 26日 ザ コンビニ～あの町を独占せよ～【SLG】
マスターピース
7800円:CD、Windows95専用

26日 雀姫～レディースマージャンリーグ～【TAB】
アップルパイ/サッキュバス
7800円:要HD、CD/18禁

26日 夢幻夜想曲 for Windows【AVG】
アプリコット
8800円:Windows95対応/18禁

26日 リビドー7 IMPACT【AVG】
リビドー
8800円:CD、Windows95対応/18禁

26日 ワルキューレの伝説 外伝～ローザの冒険～【VAR】
ナムコ
5900円:CD

未定 DOOM2 WINDOWS95版【ACT】
イマジニア
9800円:CD、Windows95専用

未定 ムーンライトエナジー2【AVG】
インターハート
7800円:CD/18禁

▼5月

1日 女の子のしくみ【AVG】
リビドー
7800円:CD、Windows95対応/18禁

10日 AmbivalenZ【AVG】
アリスソフト
3800円:CD/18禁

10日 禁忌 for Windows【SLG】
アップルパイ/サッキュバス
価格未定:CD/18禁

10日 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.3【VAR】
ガイナックス
6800円:CD

17日 ルージュの伝説【RPG】
ディー・オー
9800円:CD、Windows95専用版同梱/18禁

17日 七英雄物語【SLG】
姫屋ソフト
8800円:CD、Windows95専用

24日 A-10Ⅱ サイレントサンダー(完全日本語版)【SLG】
シエラ・パイオニア
11800円:CD

24日 ファンタズム(完全日本語版)【AVG】
リバーヒルソフト
6800円:CD

24日 裏マンション発禁【AVG】
イリュージョンプロ
7800円:CD/18禁

WORLD NEW SOFT

TOPGUN FIRE AT WILL!

本作は、老舗Spectrum Holobyteの最新作。これまでの同社のフライトシミュレーターと違い、エンターテイメント性重視の作品だぞ。

●アクション　●Spectrum Holobyte
●DOS/V
英語版

実写映像バリバリの新世代フライトゲーム

老舗Spectrum Holobyteが、大ヒット映画『TOPGUN』の世界を忠実に再現した大作フライトシミュレーターを発売する。この情報を最初に耳にしてから、もう1年以上経つだろうか。確か最初のアナウンスでは、昨年の中ごろにはリリースされているはずだった。しかし、諸般の事情により、発売は延期に次ぐ延期。結局、やっとこの春になって、市場に登場したというわけだ。

いまやパソコンゲーム業界最大手のひとつに成長し、様々なジャンルのソフトをリリースしているSpectrum Holobyte。だが、古くからのゲームファンなら、やはりフライトシミュレーター、それも代表作の『FALCON』シリーズのようなゴリゴリの硬派作品を思い浮かべるはず。でも、このソフトは、ちょっと傾向が違うんだなあ。

めくるめく人間ドラマ

⬆➡要所要所では、実写映像によるストーリーが展開される。これまでの硬派路線とは大違い。

すごい迫力！

出撃だ！

⬆➡ゲームを立ち上げたさいに表示されるオープニングデモは、アメリカ海軍の協力を得て撮影された、本物の映像を使用している。空母の甲板を離陸し、見事なフォーメーションで飛行する最新鋭戦闘機。もう抜群の迫力なのだ。

栄光への道は長く険しい

この作品の最大のポイントは、フライトシミュレーターでありながら、大胆にストーリー性が取り入れられている点にある。

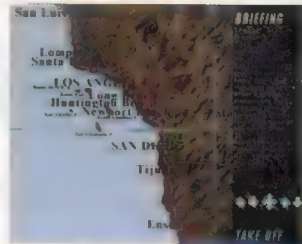
ゲームの舞台となるのは、アメリカ海軍のパイロット訓練機関、トップガン・スクール。自動追尾ミサイルの発達の影響で低下した、戦闘機乗りの空中戦能力。その事態を憂慮した軍上層部により、ドッグファイトに耐えられるパイロットを養成すべく設立された、空のエリート養成機関だ。

この機関には、エースを夢見る若者が全米中から集まる。その中に、本作の主人公もいた。その名は、マーベリック。戦死した戦闘機乗りの父の遺志を継ぐべく、スクール入りした若者だ。

しかし、トップガン・スクールに入れたとはいえ、彼の目前には試練の道が待っている。厳しい訓練に耐え抜かなければ、エースの称号を手にすることはできないのだ。その過程には、時には挫折することもあるだろう。果たしてマーベリックは、その手に栄光を掴むことができるのだろうか。

ちなみに本作は、『TOPGUN』の名称の使用権をパラマウント映画から取得しているが、ストーリーの内容が映画そのままというわけではない。主演男優のトム・クルーズも出てこないしね。

訓練に継ぐ訓練 何事も勉強だ

◆与えられるミッションの内容は、いずれもハード。いきなり実弾を使わせるなんて、そりゃないっす。

簡単操作の空中戦で熱くなれ!

ストーリー性が導入された点以外にも、このソフトにはフライトシミュレーターらしくない特徴がある。それは、初心者でも容易にプレーすることが可能な、低く抑えられたゲーム難易度だ。

一般的に、フライトシミュレーターというジャンルのソフトは、リアリティーを追及する結果として、シロウトにはちょっと手を出しにくい存在になっている。すぐストールしてしまい、安定飛行させるだけでひと苦労の機体。キーボード全体を使う操作の複雑さ。家庭用ゲーム機のシューティングゲームとはわけが違う。

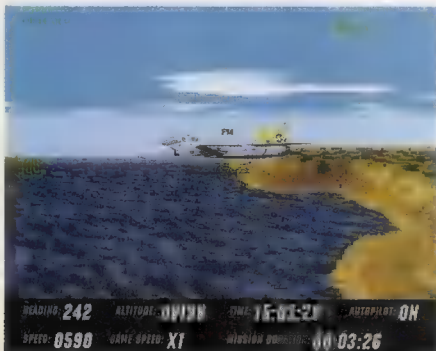
ところが、『TOPGUN』は、これとはまったく異なる傾向を持っている。滅多にストールすることもないし、操作方法も単純。キーボードならテンキー、ジョイスティックならもっともシンプルな2ボタンタイプで、ほとんどの入力を行なうことができる。離着陸さえ、フルオートにすることが可能。

そのためプレーヤーは、敵との戦闘のみに神経を集中することができるのだ。誰でもプレー可能なフライトシミュレーター。その存在は、貴重といえるだろう。

なお、Spectrum Holobyteでは、かつてのゴリゴリ硬派路線のフライトシミュレーターを捨てたわけではない。『FALCON』シリーズの最新作も、近い将来のリリースを目指して、開発が続けられているらしいぞ。

◆ドッグファイトこそ、本作の真髄。といっても、実際は、まだ敵が見えないうちにミサイルを発射することで戦闘が終了する場合も多い。ゲームの主旨には反するけど、あまり接近戦にこだわってもリアリティーがなくなるからなぁ。

撃墜!!

◆一部のソフトでは、飛行そのものより難しくなっている離着陸。しかし本作の場合は非常に簡単だ。

Microsoft 3D Movie Maker

Create Your Own Amazing Animated Movies

すごいエデュテイメントソフトが登場。その名の通りに、3Dのアニメーション映画を作るツールだけど、かなり本格的。子どもだけのものにしておくのはもったいなーい!!

●エデュテイメント ●マイクロソフト ●1996年6月中旬発売予定
●ウィンドウズ95 ●価格未定

CD専用 HD専用

最近、急増中の3Dモノって、2次元のものにはないリアルさと、不可思議なグリグリ感が魅力。でも、3Dで何かを作るなんて、まだまだ大変という印象があるよね。

が、この「3D Movie Maker」は、3Dのアニメーションムービーを、簡単に作れるというもの。対象年齢8歳以上のエデュテイメントソフトだが、かなり本格的だ。

このソフト、3次元の映画ロケ地が数多く用意されており、各シーンごとに最大32のカメラアングルが使え、また、喜怒哀楽するキャラクターが40名、350以上の効果音などが収録されているのだ。ムービー作りは、これらを組み合わせていくだけの単純なもの。だが実際作ってみると、カメラアングルひとつとっても、かなりシビアで難しいことがわかる。映画製作の苦しみが実感できるソフトだぞ。

案内役は

マグジー ▶

➡お鼻が高くて青い顔のヒト。映画作り全般のサポートをしてくれる。

▲メラニー

⬆東洋系のローラースケーター少女。映画作りのテクニックを伝授してくれるぞ。

魔法の館の中はこんなの

企画ルーム
映画のストーリー展開に困ったときには、プロットマシーンからヒントをもらえる。また、この部屋にはタレントブックがあるが、建物の中に隠されているタレントについて書かれたカードを見つけないと読むことができない。

スタジオ
マグジーのかばんをクリックすると、映画の制作、編集ができる。

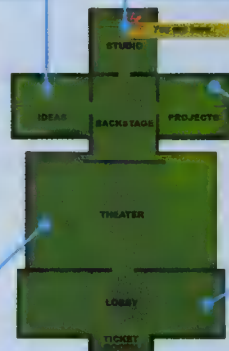
メラニーの部屋
メラニーが、この部屋で映画制作のポイントやテクニックをわかりやすく教えてくれる。

シアター
作成した映画をここで見ることができるのだ。

ロビー
まず初めに来るトコロ。ここで行き先決定。ポップコーンも買えるぞ。

プロットマシーンで

映画を作っている途中で、ストーリー展開に行き詰まったなら、企画ルームのプロットマシーンの前へゴー。マシーンのレバーを引く(クリックする)と、ランダムに、背景や人物のキャラクター、大道具が表示されるのだ。そこで、何かひらめけば、また制作に戻ればいいわけだ。気に入らなければ、画面の上の風景やカメラアングル、キャラクター、サウンドボタンの横のレバーを引いて、思いつくままに、画像やら音を変えていけばいい。また、ここから始めて、映画のストーリーが思いついたら、そのまま制作の画面へリンクして、作り始めることもできるのだ。

⬅単純なマシーンだけど、普通では考えられない組み合わせも見せてくれるぞ。

メラニーとレッスン

オコサマ向けで、簡単な操作がウリとはいえ、初めてこの手のソフトを使う人はオトナでも戸惑うかもしれない。それだけ機能が充実しているってことなんだけど。

そこで、役立つのがメラニーの部屋でのレッスンだ。ここでは、3Dでのタイトルの作り方と、ムービーを作るさいに必要な基本的なテクニックとポイントのふたつをレッスンしてくれる。両方とも実際に作りながら、声とテキストで教えてくれて非常にわかりやすい。まずはこのレッスンを受けたほうがカシコイやり方かもね。

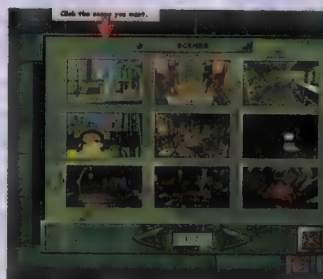
この小型マシンで

タイトルも

じゃあ、作ってみよーっ!

まだ、なんだかよくわかんな〜いって?　まぁ、そう言わず、ムービー制作の流れを見てみてよ。

1 背景を決める

映画を作るときに、まず考えなくてはならないのがストーリーの舞台背景だ。収録されているロケ地の数は11。ロケ地の種類は、飛行機の機内から洞窟までとはば広い。そして、特筆すべき点は各シーンごとに用意されている4〜33のカメラアングルだ。これをうまく利用すると、映像に奥行きが出て、かなりプロっぽくなるのだな。

⬆ファーストフード店の店内。アングルでこんなに違うのだ。
⬅映画の背景をここから選択。かなりいろんなシーンがあるので、よく見てから決めよう。

2 キャラクターを設定するのだ

映画に必要不可欠な存在が、登場するキャラクターたち。人間から犬や猫までと40のキャラが用意されている。個性的なこれらのキャラを使い、踊らせたり、笑わせたりとアクションをつけ、演じさせることができるのだ。もとからあるセリフだけでなく、自分の声を録音して使うことも可能だ。また、足音などの効果音も350種類もあるので、ひとつのキャラだけでも、かなり凝った演出できるぞ。

⬅実に個性的なキャラたちが勢揃いなのだ。

⬅⬆決めた背景の中に、キャラのいる場所や角度を設定してアクションさせる。アクションの種類も数多くあるので、コワイ顔のおじさんに、"はいはい"させることもできるぞ。

画面にセリフを

⬆セリフを画面にのっけて、その言葉を強く印象付けることもできる。

セリフの数々は

⬆キャラに言わせるセリフをここで設定。男女混合でいろんな声がある。

3 タイトルも3Dで

メラニーの部屋で覚えたタイトル作りのテクニックは、ここで発揮できる。これは英語版で、アルファベットしか使えないけれど、日本語版では漢字も使えるように開発が進んでいるそうだ。文字の種類から模様、どのように動かすかまで細かく設定できるぞ。

また、映画の最後に、監督の名前などをスクロールさせて見せることができる機能もあるよ。

⬆ログインを丸く書いてみたんだけど、これだとなんだかよくわからないな。

できあがったら、上映してみよう

作り終わったら、シアターで上映しよう。どんなにヘタでもそれなりに感慨深いもの。下の写真は、デモとして収録されていた作品だ。このレベルの作品を完成させるには、かなりの時間がかかるぞ。

これで、キミも新進気鋭の監督だ!

DUKE NUKEN 3D

いいかげんブームも終わりに近付いているかと思われた「DOOM」系3Dシューティングだが、ここにまたひとつ強力なソフトが登場した。

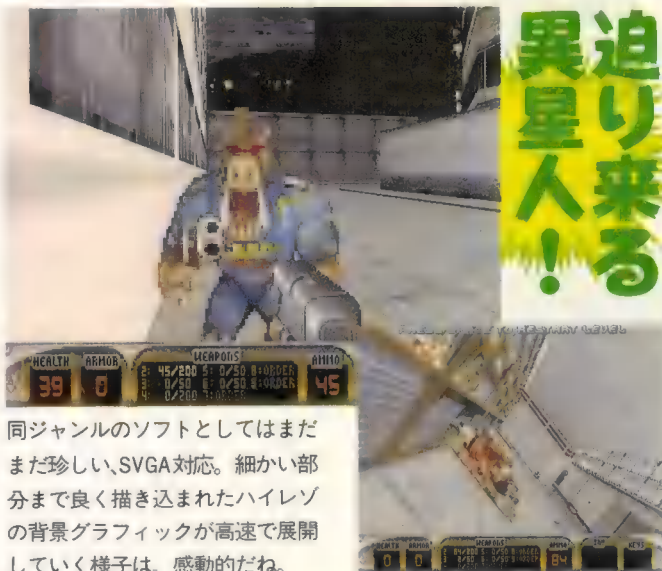
●アクション ●P&Aシェアウェア
●DOS/V

英語版

21世紀初頭、人類は滅亡の危機を迎えようとしていた。突然、宇宙のかなたより、凶悪なエイリアン軍団が飛来したのだ。ロスアンゼルスをはじめとするアメリカの大都市は襲撃を受け、壊滅してしまう。状況は、まさに絶望的。

だが、人類すべてが希望を失ってしまったわけではない。ひとりの人間が、エイリアンせん滅を目指して立ち上がったのだ。ひとりで、荒廃した街を駆け抜ける男。その男こそ、プレーヤーのキミだ。「DUKE NUKEN 3D」は、タイトルの"3D"という部分からも察せられるように、3Dステージを、敵を攻撃しながら進んでいくというアクションゲーム。いわゆる、「DOOM」タイプの作品だ。

ここまで読んで、またかと思い、このページを読み飛ばそうとした諸君、ちょっと待ってほしい。この1年。同系統のゲームが市場に溢れている。キミがウンザリしてしまうのも、もっともだ。しかし、ゲームはゲーム。要は面白ければいいんじゃない？

よく練られたマップ、プレーヤーの心理の裏をかく絶妙な敵の配置、そしてもちろん、スムーズかつスピーディーな画面の切り替え。この作品の完成度は、数多い同類の作品群の中でも、トップの部類に入る。しかもグラフィックは、同ジャンルのソフトとしてはまだまだ珍しい、SVGA対応。細かい部分まで良く描き込まれたハイレゾの背景グラフィックが高速で展開していく様子は、感動的だね。

迫り来る異星人！

武器はコレだ!!

PISTOL!

⬆もっとも基本的な武器!! このハンドガン、一[illegible]数の弾[illegible]撃つことに、[illegible]グ動作が[illegible]

SHOT GUN!

⬆特定の敵を倒すと手に入るショットガン。一撃[illegible]威力は強烈だが、連射が効かないのが問題[illegible]

蹴り!!

⬆飛び道具[illegible]弾が[illegible]しま[illegible]この攻[illegible]残されて[illegible]い。威力[illegible]推[illegible]知[illegible]

緊迫感に身をゆだねろ!

このゲームは従来の３Ｄアクションゲームとは少し違い、視点の上下移動が重要になっている。具体的には、基本的な前後左右の動きに加えて、見上げる、見下ろすという動作が重要になっているのだ。従来の作品にもこれらの動作を取り入れているものはあるが、ほとんどの場合、単にマップの先を見るために利用される機能に過ぎなかった。それに対して本作の場合、敵エイリアンが、階段の上やビルの屋上など、プレーヤーの視界の外からもどんどん攻撃を加えてくる。中には、こちらの姿を確認した途端、体をバタッと地面に伏せるエイリアンもいる。そのため、移動の最中にも、絶えず視点の変更を考えていなければならないのだ。一応、本作でも、銃の照準はオートになっている。だが、ターゲットマークが敵の位置に移動するまで待っていては遅い。

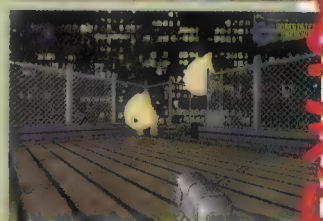
このシビアなゲームシステムにより、本作のプレー感覚は、一般的な『DOOM』系のソフトとはだいぶ異なっている。この系統のソフトは、ダメージ覚悟で敵の中に突入するというものが多い。ところが、それと同じ感覚でこのゲームをプレーすると、まずクリアーは不可能になる。なにしろ、敵が堅い。ザコの敵でも、ハンドガンの弾一発では倒せない。それなのに、ゲーム中に登場する武器は、連射性が低いものがほとんど。いきおい、少し進んで敵を倒しては、また少し進んで敵を倒すという、慎重な行動が必要になるのだ。

３Ｄシューティングを好んで遊んでいるプレーヤーの中には、この手のゲームは豪快さが命、それをわざわざ排除するなんて……、と不満を感じる人もいるだろう。しかし、この作品の持つ緊迫感は、独特の魅力となっている。敵の隙を突き、次々と排除していく感覚は、まるで敵地に潜入した凄腕スパイになったような気になれるぞ。

アクセスカードを捜せ!

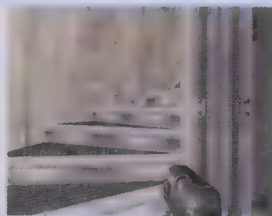
⬆要所要所に設置された開かずの扉は、アクセスカードがなければ開かない。

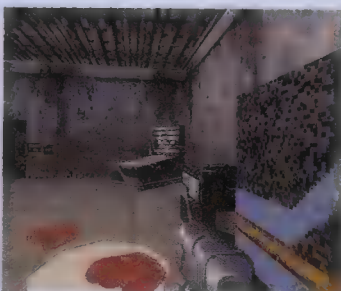
⬆アクセスカードを手に入れておけば、重要な扉が自動的に開いてくれる。

こんなところに道が!!

⬆一見、行き止まりに見える場所でも、通路が隠されている場合がある。特にドラム缶は怪しいぞ。

迷宮都市をくまなく探索せよ!

敵の気配を探りながら、廃墟を進むプレーヤー。複雑に入り組んだマップは、うまく利用すればこちらの武器にもなる。しばらくプレーして敵の行動パターンを把握すれば、相手の攻撃をマップの障害物で遮りつつ、これを打ち倒す、なんて高度な戦略も取ることができるようになるのだ。

なお、この作品は、『DOOM』と同様、シェアウェア販売も行なわれている。第一ステージだけをパソコン通信などで無料配付し、それを気に入ったユーザーが、残りのステージ分のプログラムを購入するという販売形態だ。すでに海外のパソコンゲーム誌の中には、このゲームのシェアウェア部分を付録のCD-ROMに収録しているものもあるので、気になる人は洋書を扱っている本屋さんをチェックしてみてはいかがかな。

⬆➡広い街頭にも危険がいっぱい。どこから敵が飛び出すのか。慎重に行動せねば……。

やってやるぜ!

Sid Meier's CIVILIZATION II

世界制服を成しとげ大帝国を築くのも、ひたすら宇宙開発を目指し、地球脱出をはかるのも、キミの決定次第。様々な発明品が人類の発展のカギを握る、このエキサイティングなゲームを遊べ。

●Microprose　●発売

英語版

この『CIVILIZATION II』は、ひとつの国の元首として、紀元前4000年から21世紀を超えるまでの時代を統治するという壮大で爽快なゲームなのだ。宇宙に国家移住をするか、ほかの国を滅ぼして、世界制服を実現できれば無事エンディングを迎えることができるぞ。

それぞれのプレーヤーが、自分にあった楽しみ方をできるのも、このゲームの魅力だ。戦闘ばかり繰り返す国や、必要以上に人口と農作物の多い国なんてのを作ることもできちゃうぞ。とはいえ、最後に複合的に計算されたゲームスコアが出ちゃうので、高得点を狙うならムチャは禁物なんだけどね。

前作の「CIVILIZATION」でも言えたことだが、このゲームの楽しみは、いかに早く発明アイテムを作りあげられるかという点にある。どの時代においても、どこよりも進んだ文明を持っていることこそが、勝利の決め手になるのだ。

そのためには、人口を増やし、産業などによって国力をつけなきゃならない。だが、この行程も簡単な操作ですんじゃうので、とても遊びやすいゲームといえるぞ。

前作で不評だった部分が改良され、拡張版のようだともいえる、この続編、一度遊んでみてほしい。

What's New? 1 クォータービューになった!

初代『CIVILIZATION』が発売された当時、ハードディスクは、あくまで推奨環境。CD-ROMなんて遠い世界のおとぎ話でしかなかった。年取るワケだ自分。

さて、前作の平面ベッタリの画面から、ばりばりのクォータービューへと変化をとげた今作。色数も格段に増え、ゲーム画面の地図とは別に、自国の景観も眺められる。画面の見応えは格段にアップしたといえる。

新

旧

What's New? 2 3Dアニメーション採用!!

このゲームをプレーしていると、他国の探索要員と出くわしたり、外交官が訪れるということがよくある。下は、その交渉中の画面だが、ビジュアルを見比べると、時代の流れが感じられるよね。今作は、なんてったってアニメーションだし。

内容も、文明の交換、もしくは戦闘という単純なものでなく、各国が2国間の戦闘状態をどう思うか、ということまで問題になるぞ。

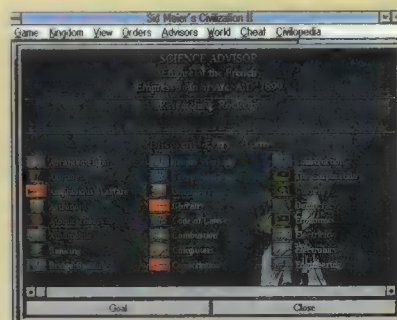
新

旧

What's New? 3 アイテムの数が増えた!!!

火薬や[illegible]気機関、天文学や幾何学、神秘主義にリサイクル……。文明の発展に貢献したものとして、モノや学問、主義主張までをひとまとめにして、どんどん開発しちゃおうというのが、『CIVILIZATION』シリーズ。

今作、アイテムの[illegible]は、軽く100を超えてしまったぞ（前作は約70アイテム）。そして、終了時の得点に加算される、それぞれの年代の"世界の7不思議"は、前作の21種類から28[illegible]に増量されたのだ。

よりどり みどり!!

人類最大の武器は文明なのだ

Step1 まずは街作りから

ゲームの開始時、探索要員がぽつんと立っている。彼の周囲のマップは開けているが、それ以外の場所は、まったくの未開の土地だ。この状態から、都市を建設するのにふさわしい場所を見つけ出すのが、彼の役目。極力、早い時点で都市を建設するようにしよう。

都市がなければ次の探索要員も育たないし、食物も作り出せない。人口も増加せず、アイテムの開発もできないということになるぞ。

⬆ゲーム開始直後の画面。近くに都市向きの場所があればいいなぁ。

⬆食物の収穫量や貯蔵量、商業の繁栄など、その都市の情報が見られる。

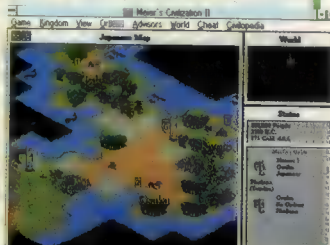
⬆紀元前4000年。この地球上に、ただ一ヵ所の都市なのかも知れない。

Step2 支配地を拡張せよ

最初の探索要員が都市を建てると、マップ上から自国の探索要員はいなくなってしまう。人口が増え、国力がつくと都市の上に次の探索要員が現われる。彼にも未開地域を探索させつつ、次の都市建設のために働いてもらおう。

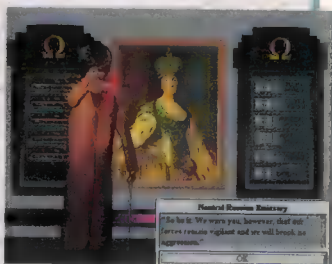
都市の大きさや強さは数字で表わされる。大きな都市をひとつ作るよりも、中規模の都市ふたつの方が、国力としては勝っている。序盤は都市をどんどん建てよう。

⬆軍事や科学などについてアドバイスをくれる議会のメンバーたち。

⬆幸福な人の割合、記念建造物の数などがスコア計算される。

⬆200年以上さまよってしまう探索クンもいる。こんな場合はロードかな。

Step3 異民族との接触

広いように見えて、案外狭いのが『CIVILIZATION Ⅱ』の世界。気がつけば、こんな近くに外国の都市ができているということもある。こんな状態なら、外国人とすぐにも接触してしまうハズだ。

他国と接触すると、それぞれ国で発明したアイテムの交換ができる。これにはリスクが伴うが、ひとつのアイテムの開発ターンを節約できるのだし、オトクだ。ま、中にはやたら好戦的な国もあるが。

⬆突然やってきて、とんでもない外交交渉を行なうヤツ。とっとと返れ!!

⬆同時代レベル以上の発明品で、開発が遅れているものがベター。

⬆オウ、イージス艦、あうー、ステルス戦闘機という外交方針もある。

Step4 さらに文明を高めろ

国作りの方向性や、最終目的に対して、いろいろな戦略を立てらるのが、このゲームのよいところ。どのアイテムから作り始め、どんな順序で開発を進めていくかは、序盤に考えておこう。そうすれば、効率的な文明の発展が実現するぞ。

ひとつのアイテムを生み出したことによって、加速度的に時代を先取りしたアイテムを開発できるようにもなる。歴史の流れのダイナミズムを感じようじゃん。

文明の頂点を極めるべし!!

スタンバイ Say You!

最近は、第2次だか第3次だかの声優ブームだそうで、声優さんたちの人気が急上昇であります。声優になりたい、という人も多いのだが、追っかけまでもアイドル並みに増えてきている。声優の雑誌やラジオ、テレビの番組ができている中、声優をテーマにしたゲームが出るのは、歴史の必然でありましょうか。

●シミュレーション　●ヒューマン　●5月中旬発売予定
●ウィンドウズ　●価格未定

CD専用　HD専用

人気の職業、声優をテーマにしているといっても、主人公は声優じゃないのだ。プレーヤーが扮するのは、音響監督さん。アニメの音声収録の責任者だ。ゲームでは、劇中劇である、オリジナルアニメーション『インタラプトガール』のドラマCDと予告編を任されることとなる。声優さんたちにプレーヤーが演技指導して、納得いくまでリハーサルを繰り返し、本番に望め。すごい作品を作ろうぜ。

登場する声優たちも、矢尾一樹や、横山智佐、篠原恵美、さらには千葉繁など超豪華。かれら有名声優に指導なんかしちゃってもいいのかな、なんて思っちゃうかもしれないけれど、そこはそれ、よい作品を作るためだ、ビシビシいこう。でもあんまりうるさすぎると、ヘソを曲げられちゃったりもするのでほどほどにね。

取り込み画像をふんだんに使っているので、本当のアフレコに立ちあっているみたいだぞ。

⬆登場する声優たちがせいぞろいであります。メンバーがすごいでしょ、って見ただけでわかる人は、かなりマニア。

千葉繁の弟子になる

⬅⬆プレーヤーは、左の写真のサングラスの人、千葉繁の弟子という設定。それも声優じゃなくて、音響監督になる。上のようなアフレコのシーンで、音響監督が力を発揮するのだな。アニメにおいて、音声というのはかなり重要なポイントなんだぞ。

インタラプトガール

とりあえず右の写真を見よ！　どうです？　これがオリジナルアニメ『インタラプトガール』だ。これからの時代、このくらいのクオリティーはゲームでも当然でしょ。こいつのドラマCDや予告編を、作るわけなのだな。

キャラクターの作画監督に内田順久を迎え、ゲームのメインではない部分なのに、力が入りまくっているのだ。このままゲームの劇中劇にとどめておくにはもったいないデキなんだから、本当にテレビでの放映や、ビデオの販売がされればいいのになあ。

写真を見たところ、SF美少女大活劇ってなもののようだ。ゲーム本編だけじゃなく、こっちも楽しみだよね。

うひょひょ

どーした？

なんだ！

ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～

深夜のオアシス、コンビニエンスストアー。明かりの消えた町の中で、１軒だけ煌々と明かりがついているのは一人暮らしには心強いもの。三食コンビニですましている、という人も少なくないのではないかな。コンビニ万歳！

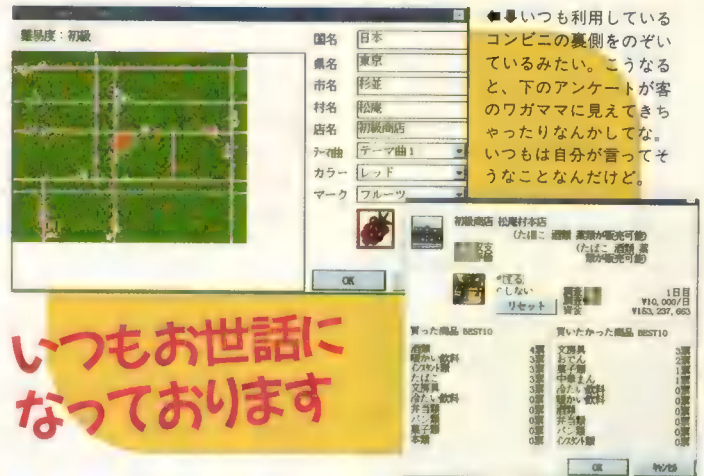
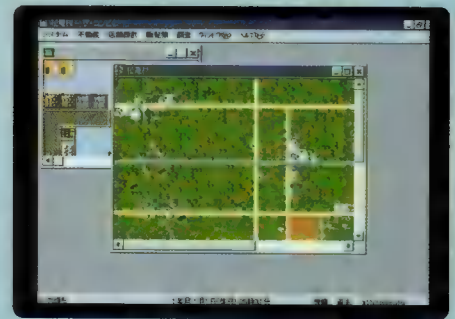
●シミュレーション　●マスターピース　●４月26日発売予定
●ウィンドウズ95　●7800円　※画面写真は開発中のものです

CD専用　HD専用

雨の日も風の日も晴れの日も雪の日も日曜日も祝日も正月三が日でも、コンビニエンスストアーは、僕たちのためにお店を開けておいてくれる。そんな優しさのカタマリのようなコンビニなんだが、その経営というのは結構大変なんだ。どれだけ大変かは、このコンビニ経営シミュレーションをプレーしてみればすぐにわかるだろう。コンビニチェーンのオーナーとして、町に一件目の店舗を建てるところからスタートし、最終的に30件の店舗を建てるのが目的だ。

ゲームの流れは下のコラムに任せて、ここでは経営時に知っておくといいことを教えてあげよう。

日付は、単に時間の流れをあらわしているだけではなくて、ゲーム中の季節の流れも表わしているのだ。当然のことかもしれないけれど、ゲームをプレーしていると、こういうことはつい忘れがち。具体的には、２月にはチョコレートが売れるようになるし、夏にはアイスクリームの人気が出るわけだ。季節の移り変わりによる客のニーズの変化も大事ということだな。

←↓いつも利用しているコンビニの裏側をのぞいているみたい。こうなると、下のアンケートが客のワガママに見えてきちゃったりなんかしてな。いつもは自分が言ってそうなことなんだけど。

いつもお世話になっております

コンビニはこんなに大変

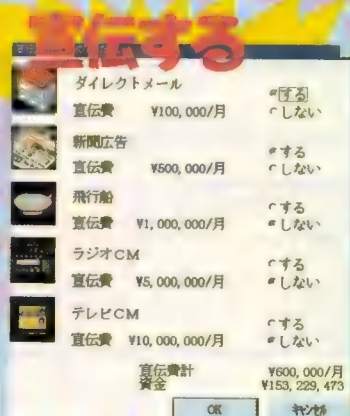
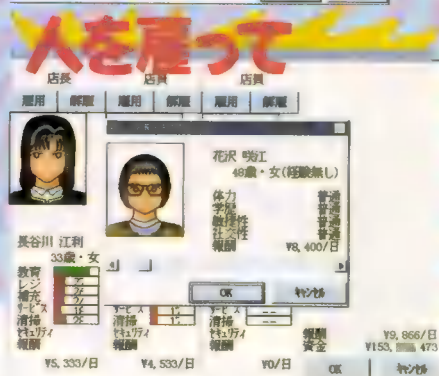
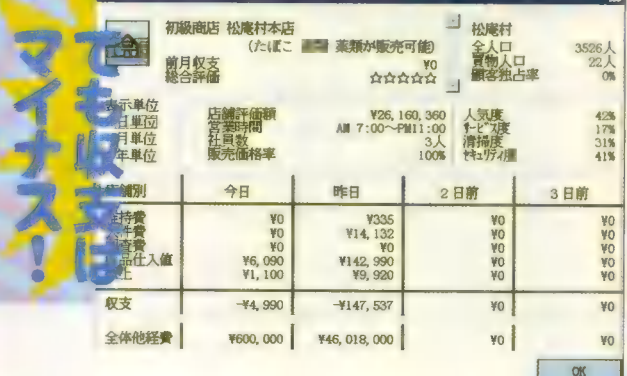
まず、人通りは多いのだが、競合店があまりない通りに店を建てる。その際に、酒、タバコ、薬の三種類の品物の販売申請を出せる。これらはお客を集めるのに効果が高い品物なので、申請にお金はかかるがそれを払ってもソンはないぞ。次に、商品を置く棚のレイアウトを決め、店員を雇い、宣伝をしなくてはならない。さらに、めでたく開店できたとしても、何が売れているのか、何が求められているのかを調査し、こまめに商品を入れ替えないと、あっと言う間にお客さんに飽きられてしまうぞ。のんびり眺めているだけだと、右のように全然もうからなくて大ピンチ。なんてことになっちゃう。

土地を決めて

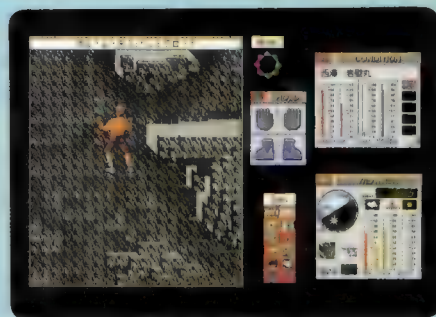
宣伝する

結構、人は来た

人を雇って

でも収支はマイナス！

POWER CLIMB
(パワークライム)

岩山。遠くから眺めるだけなら、わりと心なごんだりするこの大自然も、近づいてみると、そんなに甘くないことがわかる。ましてや登るとなると、はっきりいって命がけだ。それでも、人は山に登らずにはいられないのである。

●シミュレーション ●ケイエスエス ●4月19日発売予定
●ウィンドウズ ●1万1400円

CD専用　HD専用

遠足ていどの〝山登り〟なら、誰でもしたことがあるだろうけど、アイゼンやハーケン、ザイルなどを使った本格的な〝登山〟となると、経験者は少ないんじゃないかな。それに、そういった〝登山〟は、滑落とか遭難といった事故も起こりうるから、シロウトに手軽にできる、ってわけでもない。それでも、一度は2000メートルを超える山の頂(いただき)に立ってみたいものだよね。

業界初の登山シミュレーション、『POWER CLIMB（パワークライム)』では、プレーヤーはクライマー集団、HARD-ROCK Inc.の一員として、標高3000メートル以上の岩山に挑むことになる。彼らが山に登る理由は、そこに山があるから、じゃなくて、学術調査から人命救助までさまざま。依頼者から提示された条件に従って、確実に目的を達成しなければならない。

⬆HARD-ROCK Ink.のオフィス。ここで依頼を受け、世界中の山々に赴くのだ。

ガッツで登れ!!

⬅プレーヤーは、マウスで手足の位置を選びながら、素早く、確実に登っていかなければならない。リアルタイムなので、もたもたしてると手足の力がなくなって、滑落してしまうぞ。

肝心の山登り部分は、登山シミュレーションの名にふさわしく、かなりリアル。キャラクターのパラメーターや、装備用品などは細部まできっちりと設定されているぞ。さらに天候、気温、風向きの変化によって岩場が滑りやすくなったりするので、常に細心の注意を払わねばならない。力まかせに登ればいいってもんじゃないのだ。

なぜ山に登るのか?……ヤボなこと聞くなよ!!

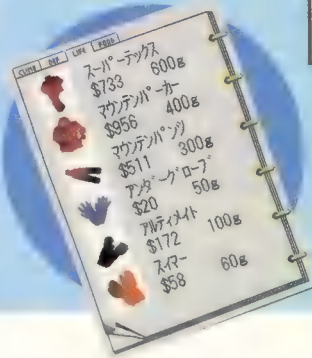
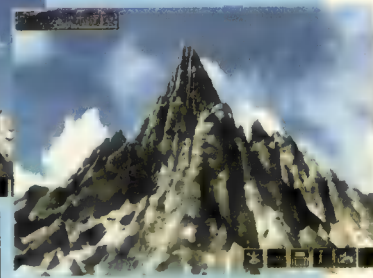
コカ・ラ・パシン　エミール・ネオン　メリンダ・リード　クラックス・パイク

We are HARD-ROCK Inc.

HARD-ROCK Inc.の4人のメンバーたちは、それぞれ独自の技術と、登攀スタイルを身につけている。依頼の内容を正確に把握し、最適な人■を派遣しなければならないぞ。もちろん、プレーヤーが登録したキャラクターを送り込むのも可だ。4人に負けない登りっぷりを見せてやれ!!

and You!!

⬅⬇同じ山でも、方角によってガラリと表情を変える。リスクがもっとも少ない斜面を見抜け。

スーパーテックス $733 600g
マウンテンパーカー $956 400g
マウンテンパンツ $511 300g
アンダーグローブ $20 50g
アルティメイト $172 100g
スイマー $58 60g

山に登るためには、十分な装備が必要だ。登山前には、ショップの主人の意見を参考にしながらアイテムを買いそろえよう。ただ、装備が重すぎると、疲れやすくなるから要注意。本当に必要なものだけをチョイスすることが重要だぞ。

アンジェリーク Special

全国の夢見る乙女よ、喜べ！　あのアンジェリークの豪華版、『アンジェリークSpecial』が、ウィンドウズ95で登場する。とかくこのソフトは、かわいらしく華やかな部分にばかり注目されるけど、人間の心理をついた心にくいゲーム演出は、女の子だけでなく男の子も夢中にさせる魅力にあふれているぞ。

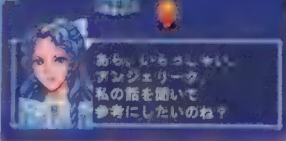
●シミュレーション　●光栄　●発売中
●ウィンドウズ95　●7800円
CD専用　HD専用

現在、若い女性を中心に熱狂の渦を巻き起こしている光栄のソフト『アンジェリーク』。このソフトに登場する〝守護聖〟さまたちにヤラレちゃったギャルは多いと思うが、プレーしたことのない人でも、題名ぐらいは知っているのでは？

このゲームのジャンルはというと、基本的には、いわゆる育成シミュレーション。全宇宙を統べる新女王を選ぶ試験のために、主人公が様々な力を持つ〝守護聖〟さまたちの力を借り、新世界の大陸を発展させていくというものなのだ。

しかし、このゲームは、ただ大陸を〝育成〟するゲームではないぞ。主人公には、ロザリアという強力で憎たらしいライバルがいるし、力を貸してくれるありがたい守護聖さまにしても、彼らと親密度が育成ぐあいに影響するから、つきあいが大変。つまり、このゲームには戦略や恋愛シミュレーション的要素も入っていて、プレーヤーのプレーの仕方によっては、戦略ゲームにも恋愛ゲームにもなりうるのね。女の子向けとはいえ、かわいいだけではないからね。

ここらへんが〝スペシャル〟なのだ

⬆➡もとのスーパーファミコンの「アンジェリーク」を、ビジュアルやサウンドの面で強化し、イベントを増やしたのが〝Special〟だ。アニメをふんだんに使い、登場人物の声には声優を起用。ロザリアの■■にも遊びに行けるぞ!?

飛空都市には夢とトキメキがいっぱい

主人公の少女、アンジェリーク・リモージュは、スモルニィ女学院高等部2年生の普通の女の子。とくに美人で成績がいいってわけではないのに、現女王から女王候■に選ばれて、試験を受けるために飛行都市にやってきたのだ。もちろん、飛行都市がゲームの舞台なのね。

そして、主人公は女王選出試験として、大陸の育成を行なうぞ。方法はというと、大■の民の欲する力を調べて、その力を持つ守護聖に、大陸に力を注いでもらうのだ。しかし、そういった大■の〝育成〟は、月曜から金曜までのみ可能で、土曜は大陸の視察や女王への謁見、日曜は守護聖と親交を深めることになっている。時間の活用が大切なのね。

守護聖さまからのプレゼントなの

女王めざしてがんばるわ

➡■殿には、様々な力を持つ守護聖9人と、女王補佐官のディアがいる。主人公はここで育成の依頼や相談などをするのだ。

休みの日はデートよ

⬆守護聖に、大陸に力を送ってほしいときは、基本的にはこちらから頼むもの。しかし、彼らと仲良くなると、勝手に送ってくれるのだ。

⬆日曜は、守護聖と親交を深めて親密度をあげるんだけど、場合によって恋愛にまで発展することになるぞ。

ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

EAVの最新作『ADVANCED TACTICAL FIGHTERS』。タイトルの"アドバンスド"というのは、斬新なフォルムと高いマニューバーを誇る次世代戦闘機のことをさす。最新の戦闘機で大空を暴れまわるのもいいゾ。

●シミュレーション ●EAV ●4月19日発売
●DOS/V ●7800円

英語版

フライトシミュレーターといえば、F-14やF-16といった現用機が活躍するものが多かったけれど、このゲームでは次世代戦闘機をメインで扱っているのだ。

F-117やRAFALEといった、最新配備の機体はもちろん、XF-29、F-31といった開発実験機まで、このゲームはラインナップに加えている。しかも、各戦闘機の特徴を、機体とコックピットのテクスチャーでリアルに再現しているぞ。

プレーヤーは、これらの戦闘機を駆使して数々のミッションをこなしていく。敵として登場する戦闘機も、各国の有名ドコロが揃っているし(日本のF-15Jとかね)、舞台となる戦場もバリエーション豊富で飽きさせないゾ。

ミッションの難易度が高くてクリアーできないよ〜、なんて人のために、自分でミッションをエディットできる機能もあるので、これで易しいミッションを作成して、腕を磨いてみるのもいいかも。

あと、このゲームはぜひジョイスティックを使ってプレーして欲しい。そうすれば雰囲気は最高だ。

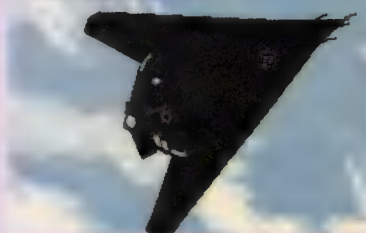
ゲームシステムはいっしょ!

⬇戦闘機、ミサイル類も細かく設定されている。ミッションも豊富だヨ。

⬆「U.S.NAVY FIGHTERS」などと、ゲームシステムは同じ。プレーしやすい。

登場するATFの数々!

F-22
⬅YF-23とのトライアルに勝ち、アメリカ空軍の次期主力戦闘機に決定!

F-31
⬅奇妙なスタイルだが、ステルス効果と格闘性能を重視したらこうなった。

F-117A
⬅湾岸戦争で一躍有名になった攻撃機。スタイルはともかくステルス性は抜群。

B-2
⬅ステルス爆撃機。性能はともかく、5億ドルのコストで量産は……?

RAFALE
⬅フランスらしいお洒落なデザイン。セクシー♥ しかも機動性は超一流。

XF-29
⬅前進翼と前翼を採用し、格闘性能を重視した戦闘機。パワー不足が弱点?

DESCENT2

プレイステーションにも移植された、全方向型シューティングの第2弾が早くも発売されたぞ。前作で、目まぐるしく変化する高速3Dビューに酔った人もいるんじゃないかな。さらに強烈になった画面に、めまい覚悟で挑戦だ。念のために、酔いどめキャンディーか『都こんぶ』を用意したほうがいいかも。

●アクション ●Interplay ●発売中
●DOS/V

英語版

今回は宇宙に浮かぶ小惑星群が最初の舞台。小惑星の中には、人類に敵対する異星人の基地が建設されている。主人公はスペースファイターに乗りこみ、この基地を破壊するのが使命だ。

まるでアリの巣のような、複雑な構造の基地の内部には、個性的なロボット兵器が配備されている。彼らの猛攻をくぐりぬけて、ボスキャラを倒せば、任務は完了。

自機の武器は、基地内でアイテムなどを回収してパワーアップしてゆく。また自機が破壊されても、武器はその場に残されて、再度回収して搭載することが可能だ。

『DESCENT 2』の面白さは、自機の動きの多彩だ。高速移動に加え、水平垂直両方向に、移動、回転が360度自由自在。狭い基地内の戦闘は、小まわりのきくファイターの性能を生かして、いかにすばやく敵に近づき、攻撃後に離脱できるかが、生死の別れめだぞ。

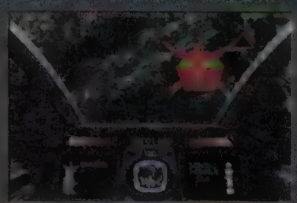
当然、敵も様々な角度から攻撃してくる。不意の攻撃にあわてると、方向感覚を失ってパニックに陥りやすい。つねに冷静さと警戒心を失わないことが大切だ。

もっとも慣れるまでは、移動ですら混乱してしまうだろう。天地が逆になったり、かたむいたままの視界は平衡感覚がみだれて、乗り物に弱い人には少々きついかも。

宇宙で見かけた あんな顔 こんな敵

基地に配備されたロボット兵器。ステージによって姿も性能も変わってくるぞ。ここで紹介しているのは序盤に登場するタイプだ。巨[illegible]型は重装甲を生かして、自機を押しつぶそうと迫ってくる。追い詰められたら[illegible]。

ガイドボットを救い出せ

⬆敵に捕まったガイドボットを助けると、必要なアイテムのある場所や出口を案内してくれる。ちょっとうるさいが、孤独な闘いの中では心強い相棒だ。

脱出成功! 次のステージへGO

基地の最深部にいるボスキャラを倒すと、基地の自爆スイッチが、ONになる。敵の捨て身の作戦だ。画面のカウンターがゼロになる前に、出口を見つけて脱出しなくては、ここまでの苦労もムダになる。成功すれば、緊張と迫力の脱出シーンを見ることができるぞ。

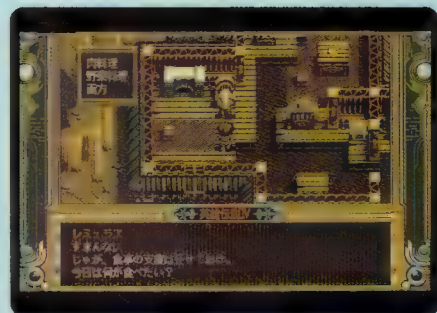
隠し部屋の捕虜を発見

⬆基地の隠し部屋には、人間が監禁されている。助ければボーナス得点だ。

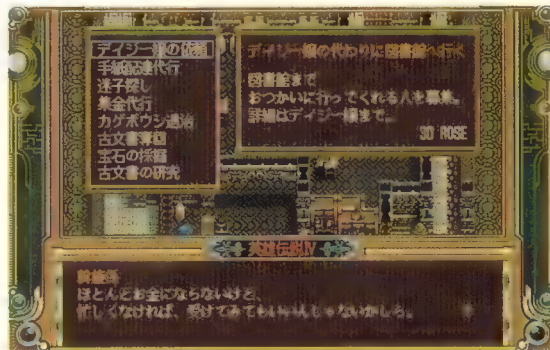
拾って使うリサイクル

⬆自機が破壊されるとアイテムがその場に残る。回収すれば再び使えるぞ。

英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫(あか)

前作、『白き魔女』から大きく進化したゲームシステムを引っさげ、ファン待望の英雄伝説シリーズ最新作が、この春ついに発売されるぞ！　６つの神宝をめぐる陰謀に揺れる、神と精霊の地エル・フィルデン。８年前に生き別れた妹を捜す旅に出た主人公アヴィンは、新しい英雄伝説を刻むことができるだろうか!?

●ロールプレイング　●日本ファルコム　●４月26日発売予定
●PC-9801　●１万2800円［予価］

壮大なボリュームを誇るメインシナリオに、100を超える様々なオープンシナリオ。プレーヤーが自由に選択できるパーティーキャラクターと、バラエティーに富んだ戦闘が楽しめる新しいタクティクス・コンバット・バトル・システム、などなど、数々の新システムを搭載した英雄伝説シリーズ最新作、『朱紅い雫』の開発が、好調に進んでいるようだぞ。

独特のシナリオや凝った演出など、見どころの多いこの作品だけど、実はキャラクターメイキングからしてちょっと変わっている。オープニングに出てくるいくつかの選択肢に答えていくうちに、少しずつ主人公アヴィンの性格付けがされていき、最終的にはプレーヤーごとに違ったアヴィンが誕生するのだ。今まで以上に、主人公への思い入れが深くなりそうだね。

←大きな街には斡旋所があり、いくつかの仕事を紹介してくれる。これらひとつひとつが、オープンシナリオになっているのだ。簡単なものから、結構きつい仕事まで、たくさん用意されているぞ。さあ、お小遣い稼ぎだ。

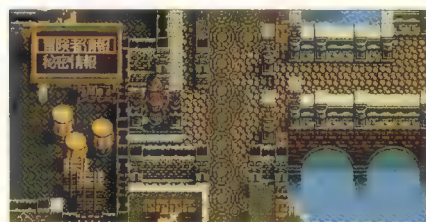
脇役な人たち…

６号で紹介した主要メンバーに続き、今回も物語に登場する人たちを紹介しよう。ガウェインは賢者。ルティスは僧兵。ミューズは王女。マーティーは本の虫。さて、彼らとはどこで出会うのでしょうか？

ガウェイン

ルティス

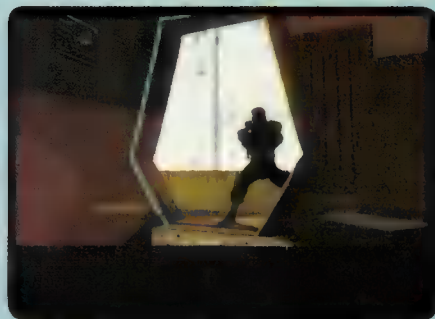
ミューズ

マーティ

アイメルはどこに!?

↑情報屋に聞けば、各地に散らばっている冒険者（仲間候補）たちの様子がわかるのだ。

➡タクティクスコンバットによる戦闘が、また楽しい。特に、各種[illegible]法は見モノだよ。

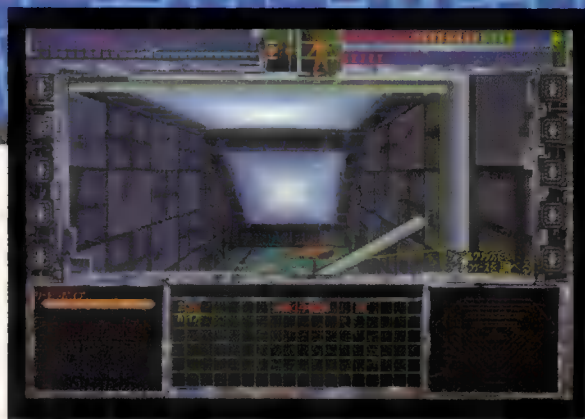
システムショック

3Dビュー型のロールプレイングゲームでは、定評のあるオリジン。この系列に含まれ、昨年にリリースされた『システムショック』が、日本語化されることになったぞ。先輩ゲームにあたる『ウルティマ アンダーワールド』調のゲームで、さらにシステムとキャラクターの動きを改良したのが、このゲームの特徴だ。

●ロールプレイング ●EAV
●DOS/V、PC-9821

3Dビュー型ロールプレイングゲーム『システムショック』が日本語化

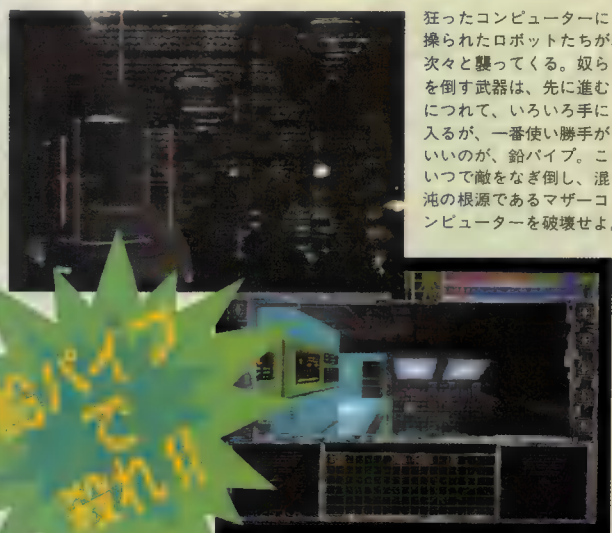
3Dの視点で、でてくる敵をなぎ倒しながらストーリーが進むアクションロールプレイングゲーム。シナリオは、あるマザーコンピューターの暴走を阻止すること。プレーヤーは、鉛のパイプをはじめとする様々な武器を使って、次々と襲ってくる敵を撃破するのだ。リアルで迫力あるアクションと、神秘的なストーリーが同時に楽しめる、『ウルティマ アンダーワールド』や、『シャドウキャスター』らと同タイプのゲームだ。

それもそのはず。この『システムショック』は、先達の『ウルティマ アンダーワールド』を、ゲームのベースとしているのだ。そして、『シャドウキャスター』と合わせて、いいところだけをバッチリ受け継いだ、いわばオリジンのロールプレイングの結晶ともいえる作品なのである。もちろん、ただ継承しただけではなく、ゲーム全般にわたって様々な改良がなされているぞ。

まず、画面のスクロール機能と、登場するキャラクターの動きが、『ウルティマ アンダーワールド』に比べても、非常に滑らかになっている。これがイマイチだと、3Dビューのゲームのいいところが十分生かしきれない。臨場感は、ゲームの大切な要素だからね。

また、システム面での改良は、プレーヤーの視点を、上下に自由に動かせるというところ。これは、ほかのゲームでも見られる機能だが、それほど重要でないケースがほとんどである。だが、このゲームでは、上下の視点移動が大変重要なものとなっている。つまり、通常の正面からの視点だけでは、確認できない背の低い敵キャラがいるということだ。現実の戦闘に近いゲームプレーができるぞ。

⬅3Dのメイン画面は、もう見慣れた人も多いかな？ スクロールの滑らかさは群を抜いていいぞ。

追りくる敵！

鉛パイプで殴れ!!

狂ったコンピューターに操られたロボットたちが、次々と襲ってくる。奴らを倒す武器は、先に進むにつれて、いろいろ手に入るが、一番使い勝手がいいのが、鉛パイプ。こいつで敵をなぎ倒し、混沌の根源であるマザーコンピューターを破壊せよ。

三國志孔明伝

初心者でも簡単に三国志の世界が楽しめる、と好評だった『三國志英傑伝』の続編がついに登場！　前作では劉備が主人公だったのに対して、今回は不世出の大軍師といわれた諸葛亮孔明が主人公。魏、呉に代表される強敵と熾烈な戦いを繰り広げつつ、キミは衰退する漢王朝を復権させることができるか!?

●シミュレーション　●光栄　●4月26日発売予定
●ウィンドウズ　●1万2800円

CD専用　HD専用

このゲームは、2世紀から3世紀にかけて魏、呉、蜀の3国が覇権を賭けて争った、いわゆる三国時代がテーマとなっている。前作の『三國志英傑伝』に続く、シリーズ第2弾に当たる。今回の主人公は、不世出の大軍師と呼ばれた諸葛亮孔明。前作が大勢の武将の活躍、個性を描いたものとするなら、今回は孔明ひとりにスポットが当てられる点で、ゲームの雰囲気はかなり違ったものになるだろう。

ゲームシステムは、ストーリーシーンで次々と発生する事件や紛争を、シミュレーション仕立ての戦争で解決していくという、いわゆるマップクリアー式。各マップの勝利条件を満たせば、物語が進展するというものだ。経験値を稼ぐことによって味方の武将をレベルアップ、クラスチェンジさせられるなど、多分にロールプレイングの要素も含まれている。

三国志という壮大な叙事詩をテーマにしながらも、非常に親しみやすい作りになっているので、初心者も簡単に『演義』の世界を楽しむことができるだろう。

『演義』の名場面が随所に登場！

➡これは魏、呉が死力を尽くして戦った赤壁の戦いを描いたシーン。ゲーム中には、こうした名場面が随所に出てくる。

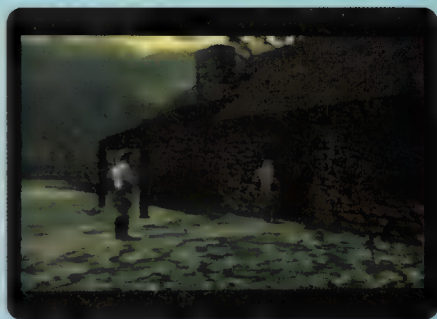
⬆戦争中にも、武将の個性を表わした会話シーンがあり、臨場感を盛り上げる。

⬆これは軍議のシーンか、あるいは皇帝に謁見しているところだろうか？

さらに洗練されたシステムでカムバック！

初心者向きのゲームということもあって、前作には正直いって、見た目が「少々子供っぽいかな？」という印象があった。しかし、ここに並べた写真を見てもらえばわかるように、今回は武将の顔グラフィックはもちろん、マップの雰囲気や戦闘シーンの演出などが格段にパワーアップ！　操作環境も快適に整備されたぞ。

計略＆肉弾戦の嵐!!

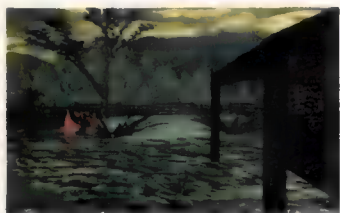
ドラゴンロア

このゲームの目的は、"ドラゴンナイト"と呼ばれた伝説の騎士であった父親の死の謎を解き、その意志を継いでプレーヤー自らドラゴンナイトになること。なお、このゲームのスゴイところは、キャラクターの建造物などのグラフィックがすべて3Dで描かれている点。この幻想的な世界を冒険してみないか?

●アドベンチャー ●ケイエスエス ●4月19日発売予定
●PC-9801、DOS/V(ハイブリッド) ●1万1400円

CD専用

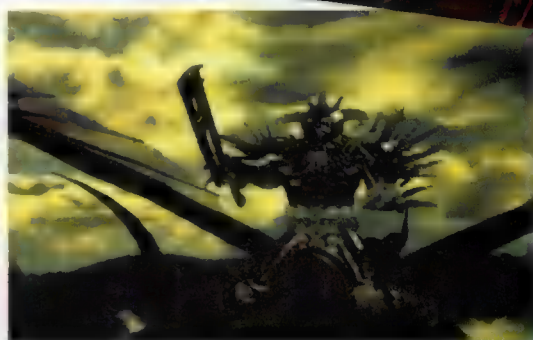
まず、何も言わずに画面写真を見てほしい。この『ドラゴンロア』というゲームは、全編3D処理を行なっている。これにより、建造物などの背景はもちろん、キャラクターにいたるまで、すべて3次元の立体で表示されている。これだけでもスゴイことなのに、フルスクリーンで動かすというから、ホント、スゴイよね。

前置きが長くなったけど、ここからは、このゲームの概要をちょっとだけ教えよう。このゲームの世界は、ドラゴンの夢が作り出したいわれる、"ドラゴン・ドリーム"という世界。ここでは人間とドラゴンが共存し、みんな幸福に暮らしていた。しかし、そこにオークという破壊者たちがあらわれる。オークは、この幻想的な世界を破壊し始め、多くの人はオークたちに対抗することなく、谷間を壁で囲い、その中へ移り住むようになった。だが、"ドラゴンナイト"と呼ばれた騎士たちは、オークと勇敢に戦ったのだ。

主人公の父親も騎士のひとりだったが、謎の死を遂げてしまう。主人公は18歳になったとき、育て親から実の父のことを聞かされ、父の死の謎を解き、意志を継いで、"ドラゴンナイト"になることを決意するのだ。主人公の運命はキミしだい。さあ、ドラゴンナイトへの冒険の旅が始まるぞ!!

⬆操作環境は、すべてドラゴンのカーソルで行なう。移動するときは、ドラゴンも行ける方向へ向きを変えるのだ。

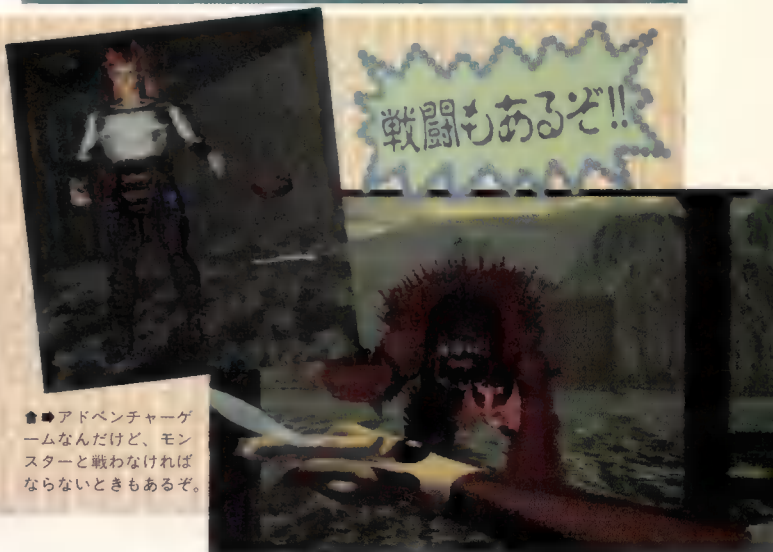
まず、オープニングを見よ!!

なにはともあれ、まず、オープニングを見よう。全編3Dの大迫力な画面が飛び出してくるハズ。なお、この『ドラゴンロア』は、CD-ROM 2枚組みなので、グラフィックだけではなく、サウンド面も、自然音に近い効果音でゲームを盛り上げているぞ。

➡オープニングのワンショット。3Dのキャラクターがフルスクリーンで動くのだ。

ドラゴンナイトへの道

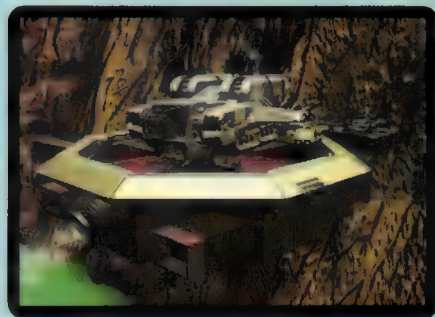
このゲームの目的は、ドラゴンナイトになると書いたけど、いったいどうすればなれるのか、と思う人もいるんじゃないかな。ドラゴンナイトになるには、現在13人いるドラゴンナイトの投票で過半数を得る必要があるのだ。これは旅の途中で彼らに出会い、自分の力を示すことで投票してもらるかどうか決まるぞ。つまり、プレーヤーの旅の仕方次第で、ドラゴンナイトになれるかどうかが、決まってくるということなのだ。

なお、ドラゴンナイトは知の道と力の道というどちらかの信念を持っており、投票で自分の信念に近い者を支持するのだ。つまり、知恵を使って試練を突破するだけではなく、戦闘で相手を倒すという力押しでも支持は得られるのだ。冒険を進める手段はいくらでもあるので、自分の好きなようにプレーしよう。なお、戦闘の概念があるので、アドベンチャーゲームなんだけど、ヒットポイントの要素があるのだ。

戦闘もあるぞ!!

⬆➡アドベンチャーゲームなんだけど、モンスターと戦わなければならないときもあるぞ。

バイオフォージ

海外では昨年秋に発売されたこの作品だが、ついに日本語版となっての登場だ。ポリゴンによるキャラクターのリアルな動きと、独特の世界観にはきっと驚かされるはず。まだプレーしていない人はもちろんのこと、なんとなく英語版をプレーしたという人も、日本語版でもう一度自分を探してみてくれ！

●アドベンチャー　●EAV　●2月[illegible]日発売予定
●DOS/V　●9800円

このソフトの開発元は、アメリカのオリジン社。そう、エレクトロニック・アーツの傘下である、あのオリジンだ。『ウイングコマンダー』シリーズなどで有名だから、海外ゲーム通ならば知らない人はいないだろう。知らなかった人は、これを期に覚えておくとよい。

そのオリジンが、昨年秋に海外で発売したSFアドベンチャーが、この『バイオフォージ』である。主人公は、全身メタリックなサイボーグ。自分がなぜここにいるのか、自分はいったい何者なのかを解き明かすため、様々な謎にぶつかっていくという内容だ。当時、ログイン誌上でゲームバスターズを連載していたので、覚えている人もいるだろう。そして、ついにその超大作アドベンチャーが、日本語化されての登場となったのである。

ゲーム的には、いわゆるポリゴンアドベンチャーと呼ばれる類のもの。キャラクターはポリゴンで描かれており、場面に応じてカメラアングルが変わっていく。いわゆる映画的な演出というやつだ。そして、数あるアイテムを使いこなし、危機を乗り越えていくわけなのだが、これがまた巧妙に仕組まれていて面白い。この作品の世界観に溶け込める人ならば、ズッポリとハマってしまうはずだ。

しかも、スケールがかなり大きく。牢獄を抜け出した後には……、と、ここでバラしてしまうのはちょっともったいないので、プレーしてからのお楽しみということにしておきましょう。どうしても知りたいという人は、去年のログインをひっくりかえしてみては？

ちなみに英語版のほうでは、別シナリオとして『MISSION DISK』なるものが発売されている。こちらの日本語版もぜひぜひ発売してもらいたいものだ。

ついに日本語版登場!!

日本語化といっても、作品の雰囲気を壊すほど手が加えられているわけではない。ゲーム進行において重要となる日誌などの内容が日本語になっており、主人公やその他のキャラクターがつぶやく言葉などは英語のまま。この世界に日本語のセリフは合わないもんね。

これぞモーションキャプチャーの威力!!

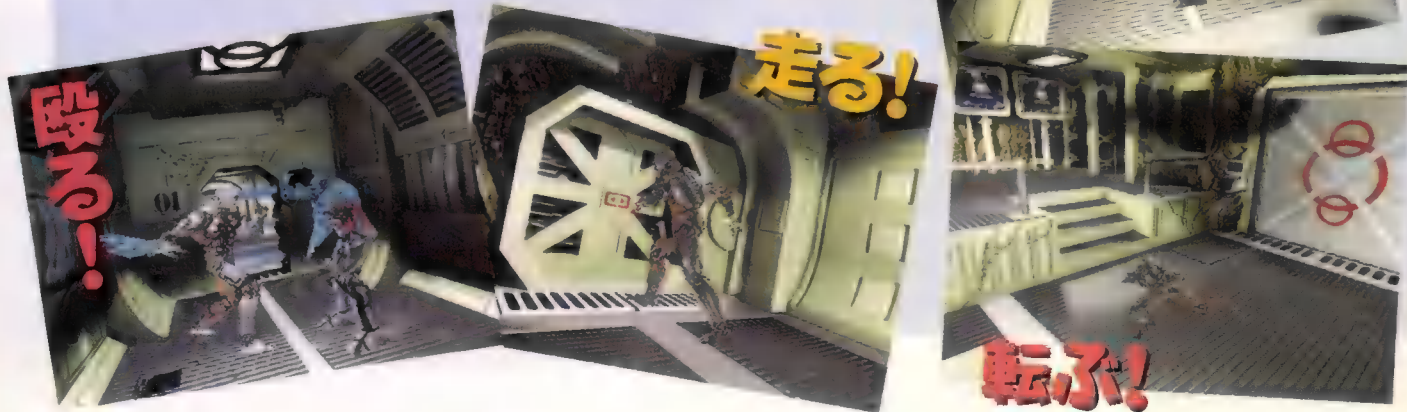
「バイオフォージ」に登場するキャラクターの動きは、気持ちが悪いほどにリアル。実はこれ、実際に人間の動きをビデオに収め、そこからデータを起こし、画面上に再現しているのである。いわゆるモーションキャプチャーというやつね。ゆえに様々な動きに不自然さがなく、本物らしいというわけなのだ。

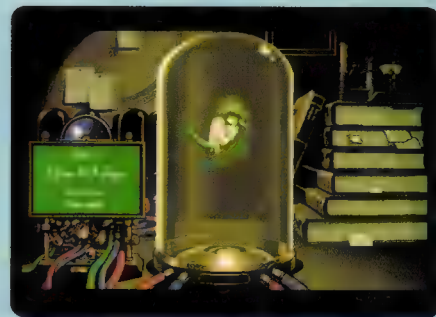
殴ったり、蹴ったりという動作だけでもかなりのものなのに、ケガをすれば足を引きずるし、そのまま走ろうとすればバッタリと転んでくれる。動作が多いだけに、自分の思いどおりに操作するためには慣れが必要だが、マスターしてしまえばこっちのものだ。キミの右フックで謎を解け！

蹴る！

殴る！

走る！

転ぶ！

メルクリウスプリティ for Windows

待ちに待っていた『メルクリウスプリティ』のウィンドウズ版がついに出たぞ！単純だが凝った演出の『メルクリ』に、昼夜を徹してはまってしまった読者も多いことだろうが、ウィンドウズ95版は、さらに完成度の高い作品だぞ！

●シミュレーション ●NECインターチャネル ●発売中
●ウィンドウズ95 ●9800円
CD専用 HD専用

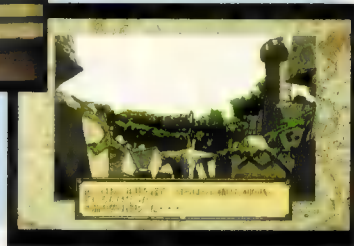
このソフトは、錬金術士がホムンクルスを育て上げるという、人工生命体育成シミュレーションだ。NECインターチャネルから一昨年に発売されて以来、変わらぬ好評を得ている。今回はウィンドウズ95専用、しかもCD版での発売だ。それにともなって、ディスク版からの変更点がいくつかあるぞ。

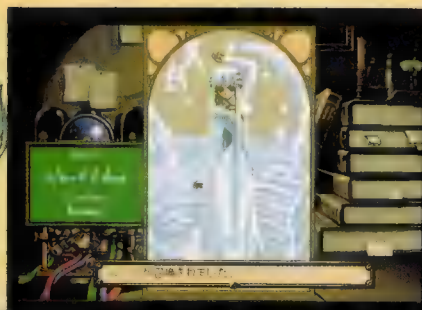
その最も特徴的なものは、声優を起用してのホムンクルスとの対話だ。CD-ROMの機能をうまく利用していると言えるだろう。ホムンクルスの声を國府田マリ子さん、オープニングのナレーションを阪脩さんがそれぞれ担当している。あの國府田マリ子さんの、高く澄んだ声でホムンクルスが喋ってくれるなんて、本当に育てがいがあるってものだよね。

また、ディスク版をクリアーしてしまったから、ウィンドウズ版なんか簡単だよ、と思っている諸君。エンディングまでの攻略方法が同じにならないように、プログラムが変更されているのだ。ゲームをプレーする期間も92日から64日へと短縮され、さらに3種のエンディングも加わる予定。なかなか気は抜けないみたいだぞ。

ほかにも、新たな効果音が加わったり、ヴァーチャクリスタルのCGが増えたりして、前回以上に楽しませてくれそうだね。

Windows95でこんなに変わる！

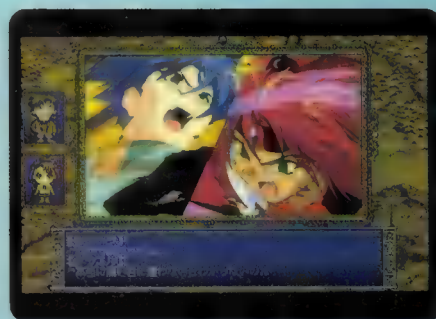
⬇ホムンクルスを育てるのに重要な要素となる、"ヴァーチャクリスタル"。これの使用時のCGが、それぞれ1点ずつ増える予定だ。仮想体験を効率よくさせて、ぜひ全画面を見ていただきたい。こ〜んなにきれいなんだからね。

⬆泣いたり、笑ったり、怒ったり、くるくると表情の変わるホムンクルス。これが95版ではしゃべってくれちゃうのだ。自分の名前にして「好き！」なんて言われた日にゃあ、もう、天にも舞い上がるような気持ちだ。

限られた時の中で……

⬅⬇中村博文さんがキャラクターデザインしたホムンクルスが喋ってくれるぞ。グラフィックも相変わらず美しい仕上がりだ。

⬅たまには外に出て、情報交換をするのも大切なことだ。

⬅キミが錬金術士となって、英知を極めろ！

お気に召すまま

➡エンディングがどうなるかは、やってみてからのお楽しみ。

神秘の世界エルハザード

アニメーションにオリジナルビデオ、小説にコミックと、メディアミックスのさかんな『神秘の世界エルハザード』。メディアによって、多少違う設定のストーリーになっている作品なんだけど、パソコン版はアニメの設定をもとに作られているぞ。オリジナルキャラクターの登場で、話がさらに盛り上がる!?

●アドベンチャー　●パイオニアLDC　●発売中
●PC-9821　●1万2800円
CD専用

上でも書いたように、このソフトはアニメがゲーム化されたもの。原作のアニメが持つイメージをこわさないよう、セルを起こして、それを256色で取り込むという、ていねいな作りになっている。

ゲームは、主人公、水原誠の取る行動をコマンド選択することによって進んでいく。原作のアニメでは、誠の意中の相手は、ロシュタリア王国の王女、ルーンだったけど、このゲームでは、誠の行動しだいで、誰と結ばれるかが決まるようになっている。さいわい、美女の数にはこと欠かない『エルハザード』。よりどりみどりの女性キャラクターのなかから、自分の相手を選んじゃおう。

PCM音源によって、アニメと同じように登場人物のセリフが聞けるようになっている、このゲーム。前号でも書いたけれど、PC-9821専用のゲームだからね。

あの『エルハザード』がついにゲーム化!!

物語は、主人公の高校生、水原誠(左から4番目)が、異世界エルハザードに飛ばされてしまうところから始まる。いっしょに異世界に来た仲間(ひとりは敵だが)とエルハザードの人との暮らしや、いかに。

4人目の神官イシエル登場!

パソコン版だけのオリジナルキャラクター、イシエルは、エルハザードを守る神官のひとり。4神官(見出しの左にある写真の4人)のうち、もっともグラマーだ。

冷静な判断に定評のあるイシエル。大人の雰囲気タップリの彼女とほかの神官の仲は、どうなんだろう?

イシエルは、誠とともにエルハザードへ来た藤沢先生(誠の担任)の好みのタイプ。ひと波乱ありそう。

ディスクステーション 第10号 with CD-ROM

●バラエティー ●コンパイル ●4月5日発売予定
●PC-9801RA ●1980円
CD専用

CD-ROM化して2号目となり、ますます内容充実の『ディスクステーション』。今号も単独市販作品顔負けのゲームを多数収録して発売だ。

まずはおなじみ『ディスクサーガ』シリーズの最新作『幻世捕物帳』。スマッシュ、ファーリンのおなじみの面々が今度は時代劇を繰り広げる。そのほか、編集部でも大人気の3Dタイムアタックアクション、『ランナーズ・ハイ』。パソコンの底力を感じる本格派シューティングゲーム『RUDE・BREAKER』。今度はときめき恋愛アドベンチャー(?)の『あっぷるそーすあのコと夏祭り』。忍者花札バトル『俺が切り札』などのマジで遊べるゲームに加えて、今号からコンパイル製作のオリジナルムービーが5本も掲載されている。これじゃ買わなきゃ損ってもんスよ。

➡コンパイルレーシングのムービーも掲載されているぞ。

⬅みんなでタイムを競うと異常に燃える、「ランナーズ・ハイ」。操作は簡単なので誰でも遊べるよ。

⬅単独で市販してもいいと思える出来の本格派シューティングゲーム「RUDE・BREAKER」。

ケルトの聖戦

●シミュレーション ●光栄 ●発売中
●ウィンドウズ ●9800円
CD専用 HD専用

この『ケルトの聖戦』は、タイトルからもわかるように、古代ケルト神話の世界をベースにしたシミュレーションゲーム。プレーヤーは、エールと呼ばれる島を統べる長のひとりとなり、島を混乱させ、我が物にしようと目論む邪神、バラーを倒すことが目的だ。ジャンルで分類すればシミュレーションになるが、キャラクターの成長や魔法など、随所にロールプレイング風の味付けがなされており、初心者でもとっつきやすいだろう。

その一方、ゲーム中で入手できるアイテムを外交交渉に使用できるなど、一般的なファンタジーシミュレーションとは一線を隠す緻密さもある。このあたり、さすがに長年シミュレーションを手掛けてきた光栄らしさの現われ、といえるだろうか。

➡情報収集は戦略の基本。有益な話には耳を傾けよう。

⬅古代ケルト神話がベースとあって街並みや行き交う人々の雰囲気に光栄っぽさが感じられない!?

⬅ゲームの核となる戦争シーン。クォータービュー形式やユニット制など、新機軸が盛り込まれている。

Microsoft Golf CD-ROM Version2.0

●シミュレーション ●マイクロソフト ●発売中
●ウィンドウズ ●1万2800円
CD専用 HD専用

オトナのスポーツの代表格であるゴルフ。ま、若い世代にはちょっと贅沢なモノかもしれないけど、ゲームの中でならグリーンをまわってプレーすることもできるよね。

この『Microsoft Golf』では、アメリカ、オハイオ州とカリフォルニア州の有名なゴルフコースを、美しくリアルに再現している。このふたつのコースを、プレーしてまわるのだが、初心者でも楽しめるように、プロがアドバイスしてくれる練習モードも設定されている。そこで、ショットのコツやルールも覚えることができるのだ。

また、ネットワークプレーにも対応し、同ネット上にあるパソコンどうしで、プレーを競うことが可能だ。これは、オトーサンたちも含め、盛り上がること間違いなしだね。

➡プレーヤーの洋服の色から髪の色まで設定できちゃう。

⬅ゲーム途中の画面。ショットは、スタンスからクラブがボールにあたる角度まで設定ができるぞ。

⬅初心者のためのレッスンメニューも充実している。プロのアドバイスもムービーで収録されているのだ。

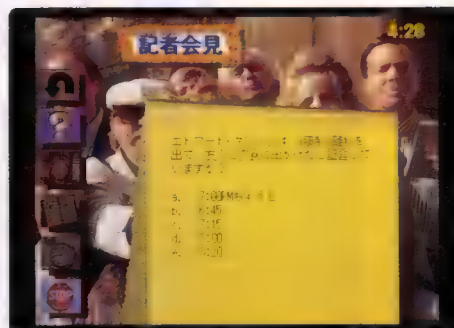
サーフサイド殺人事件

●アドベンチャー ●NECインターチャネル ●4月19日発売予定
●ウィンドウズ ●5800円
CD専用 HD専用

推理モノって、ハマると事件が解決するまで気になってしょうがないよね。このヴァーチャル・ミステリーシリーズも、まさにそれ。以前発売された『黒魔術殺人事件』も新パッケージになり、『サーフサイド殺人事件』、『女性ジャーナリスト殺人事件』とともに3部作として同時発売されるぞ。

この『サーフサイド殺人事件』は、サーフサイドビーチで若い男性の死体が発見されたことから始まる。彼は、全国屈指のサーファーであり、奨学金を受けて大学進学が予定されていたという。そんな彼がなぜ？

プレーヤーは、この事件の担当警部となり、制限時間内に事件を解決しなければならない。これが結構苦労するけど、結局、真犯人が見つかるまで、必死にプレーしちゃうのだ。

➡マスコミのひつこい質問にも、対応しなければならない。

⬅殺された被害者。もちろん、その状況などもきっちり捜査し、把握しておくことも重要なことだ。

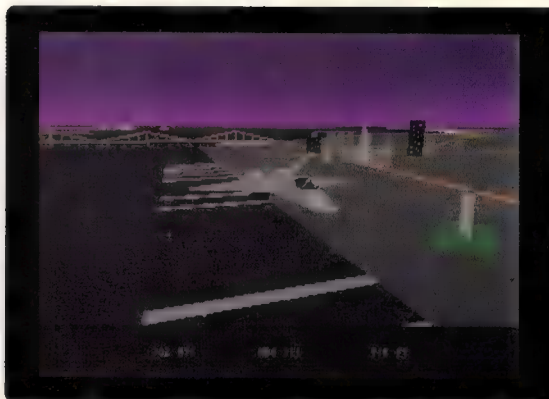
⬅この9名が殺人の容疑者だ。どの人物もうさんくさいな。彼らの話を聞き、よーく推理してみて。

JETFIGHTER Ⅱ

●シミュレーション ●塚本吉彦事務所 ●発売中
●ウィンドウズ ●1380円
CD専用

F-14トムキャットやF-16ファルコン、そしてF-22ライトニングⅡなど、全部で5機種のジェット戦闘機を操縦して、手に汗握るドッグファイトを堪能できるフライトシミュレーターがこれ。もとは海外版だったため、これまでDOS/Vマシンユーザーしかプレーできなかったんだけど、このほどついにウィンドウズへ移植されたのだ。おかげで、ウィンドウズ95上でならば、PC-9801でも楽しめるようになった（ウィンドウズ3.1上では、DOS/V機のみ動作可能）。

特筆すべきは、全部で100以上も用意された豊富なミッション。プレーヤーの活躍に応じて戦況が変化する、キャンペーンモードが秀逸だ。サンフランシスコの美しい夜景も楽しめて、1380円は安い！

➡使用できる武器の種類が豊富。本格的なのだ。

➡プレー中の画面の動きはとってもなめらか。コックピットもなかなかリアルで、臨場感バッチリ。

➡ほ〜ら、機外からの眺めもキレイでしょ。ちなみに、遠くに見えるのがサンフランシスコの街だよん。

ゴーリーゴーストゴール!

●パズル ●ナムコ ●発売中
●ウィンドウズ ●4800円
CD専用

みんなは「ゴーリーゴースト」というガンシューティングゲームを知っているかな？　これは、CGと立体ジオラマを合成した、1992年当時としては画期的なゲームだったのだ。このゲームが、ウィンドウズ用パズルゲームとしてリニューアルされ、ぼくらの前に登場することになったぞ。

このゲームのルールはとっても簡単。同じ色のボールをタテ、ヨコ、ナナメに5個以上並べ、ひたすら消し続けるだけ。しかし、タテ、ヨコ9×9の盤面に、3個のボールがいっぺんに落っこちてくるので、油断は禁物。盤面がボールだらけになってて、気がついたときはゲームオーバーということもある。8個球、9個球消しなどのハイテクニックで高ポイントを狙わなくちゃだめだぞ。

➡トライアルとエキスパートの2タイプのモードを用意。

➡高ポイントが狙える技を見つけ出すのも大切だ。目指せ、夢の1000点プレーヤー。

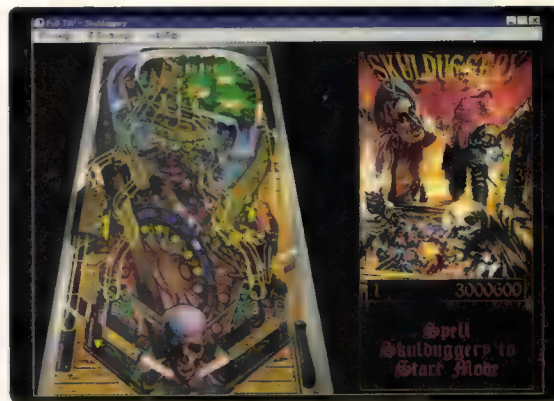
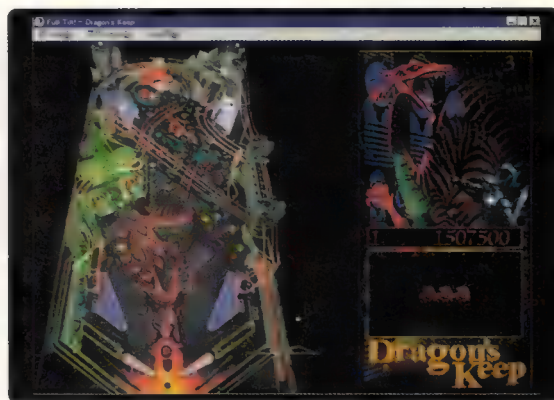
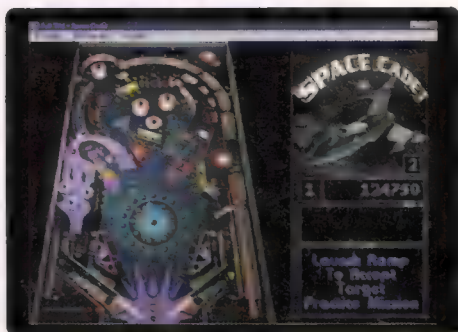
➡ゲーム中、一定の点数を出すごとにボーナスムービーを見ることができるぞ。

FULL TILT!

●テーブルゲーム　●株式会社ナユタ　●発売中(マッキントッシュ版は4月中旬発売予定)
●ウィンドウズ、マッキントッシュ　●8800円

ウィンドウズ3.1、95、そしてマッキントッシュ版と次々にリリースされることが決定したのが、このピンボールソフト『FULL TILT!』である。様々な趣向を凝らした3台のピンボール台が、プレーヤーを待ち受けているのだ。もともと、この中の1台は、『マイクロソフト プラス!』に入っていたので、見たことがある人もいるだろう。ただし、それとまったく同じではなく、パワーアップされているからね。

3台のピンボール台の背景には、宇宙あり、海賊あり、そしてドラゴンというファンタジーありと3種3様で楽しい。しかも、この中の〝DRAGON'S KEEP〟は、ハイスコアキャンペーン対象となっており、優勝者にはノートパソコンが贈られる予定だぞ。心してかかれ!

➡3台の中で最も難易度が低いとは言え、あなどれないぞ。

⬅ドラゴンをめぐる冒険ゲームがこれ。3台のピンボールマシンの中で最も攻略が難しいのである。

⬅海賊ペックレッグの宝物を発見することがこの台の目的だ。宝の地図を早急に揃えるのがカギ。

TNN OUTDOORS BASS TOURNAMENT'96

●シミュレーション　●ジャパン・エボリューション・インタラクティブ　●発売中
●DOS/V　●8800円　CD専用　HD専用

魚を釣り上げる〝釣り〟にもいろいろ種類があるよね。船釣りやら磯釣りやら、川釣りやら。そのなかでもルアーを使ったブラックバスフィッシングは最近、ブームと言えるほどの人気を博している〝釣り〟なのだ。このソフトは、そんなバス釣りの醍醐味をリアルにシミュレートしたものである。

プレーヤーは、アメリカのブラックバスフィッシングの名所6ヵ所からひとつを選んで、釣り糸を垂れる。ちなみに、タイトルにもあるとおり、ただの釣りだけではなくて、バス釣りトーナメントもできるのだ。午前7時半に出港して、午後5時までのあいだにブラックバスを釣らなきゃならないルールだぞ。それも大きなのを釣り上げないと賞をもらえない。さあ、マウスを持って釣りに行け!

➡こちらがバス釣り王国アメリカのバスの名所なのだ。

⬅釣り糸を垂らして、釣り開始。しかし、天候や気温や装備がマッチしないと釣れないのよ。

⬅ここがプレーヤーの活動拠点になる釣り具体屋さん。ゲームスタート時にはまず、ここにいるぞ。

デジタルヒーロークラブ2

●バラエティー ●東映ビデオ[illegible] ●発売中
●ハイブリッド(ウィンドウズ、マッキントッシュ) ●[illegible]円
CD専用

ヒーローのかっこいいところばかりを集めた、『東映ヒーロークラブ』というビデオシリーズがあるのをご存じかな。そのデジタル版の第2弾が発売されました。収録されているのは、前作にも登場した、『超力戦隊オーレンジャー』と、『重甲ビーファイター』。それも、ビデオ版では2本が別々に販売されているのに、こちらは1枚のCDに完全収録されている。

このソフト、単にヒーローたちのムービーが堪能できるだけではない。パソコン版ならではの機能として、ヒーローの武器やメカを検索して見ることもできるのだ。操作も簡単なので、子供から大人まで楽しめるようになっているぞ。お値段もお手ごろ価格だから、お父さんお母さんまで満足させることができるのだ。

➡カブトムシの力を持った、ビーファイター。

⬅オーレンジャーロボの必殺技、スーパークラウンソードがバラノイアの野望を打ち砕く。

⬅オーレンジャーには、あの宮内洋も出演していたのだ。見逃した人は、このCDでチェックしよう。

わいわい キャッスル

●バラエティー ●ズー ●4月下旬発売予定
●ウィンドウズ、マッキントッシュ ●7800円 ※[illegible]
CD専用

アメリカやヨーロッパで、高い評価を得たエデュテイメントソフト、『My Make Believe Castle』の完全日本語版が、『わいわい キャッスル』のタイトルで発売されるぞ。

ドラゴンのニッキー、その人間の友達トッドとタラ、意地悪な魔法使いといったキャラクターをパレットから選んできて、画面の好きなところに置いてあげよう。するとそのキャラが歩き出すのだが、そこで笑う、踊る、転ぶなどの行動を操作するアクションアイコンを使うと、その通りの行動をする。それがまた、キャラごとにコミカルな動きをするので楽しいぞ。

ほかにも背景のガーゴイルの彫像が吠えたり、草むらから小さな妖精さんがゾロゾロ現われたりと、ビックリする仕掛けがいっぱいなのだ。

➡遊び場となるお城の入口だ。ここから森や中庭へ行こう。

⬅秘密の巻物を発見！ これに書かれた通りの行動をすると、障害物競争ゲームが始まるのだ。

⬅神経衰弱やお絵かきなど、子供の能力を育むミニゲームを満載。この迷路では空間感覚を鍛えよう。

琥珀色の遺言

●アドベンチャー ●リバーヒルソフト ●発売中
●ウィンドウズ95 ●6800円
CD専用 HD専用

貿易商を営む影谷恍太郎が、自宅の琥珀館で毒殺された。遺言として残されたのは、タロットカードのみ。果たして、このタロットカードの意味は？　そして、残された莫大な遺産を継承するのは誰か？　静かだった館に、それぞれの思惑を持った人物が集まる。彼らの心の中にある疑問はひとつ。誰が恍太郎を殺したか？

プレーヤーは、探偵である藤堂龍之介となって、この事件を推理する。28人の登場人物と会い、話し、事件の核心に迫っていくのだ。しかし、ただ犯人を探すだけが、このゲームの面白さではないぞ。綿密な人物描写で表わされた人間ドラマを味わって欲しい。

なお、元祖DOS版にはなかった、人気声優によるナレーションにも注目。"耳"から感情移入できるぞ。

➡舞台は1920年代。大正ロマンが、あふれるころだ。

⬅ゲームの進行は、コマンド選択式。用意されているコマンド群から、やりたい行動を選ぶのだ。

⬅いったい、誰が犯人なのか？　証拠品や証言を集め、少しずつ容疑者を絞り込んでいくのだ。

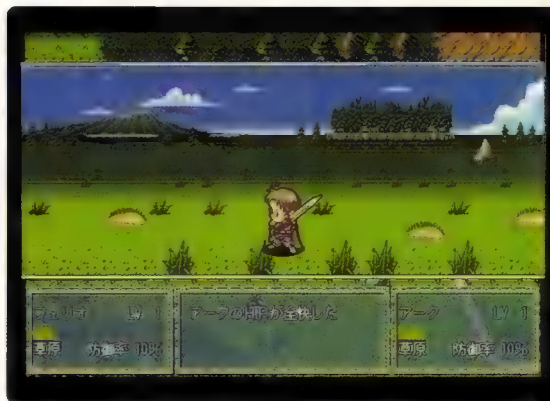
ファーランドストーリー ～天使の涙～

●シミュレーション+ロールプレイング ●TGL ●発売中
●ウィンドウズ ●9800円
CD専用

個性的なキャラクターが登場して、迫力あるバトルを繰り広げてくれる『ファーランドストーリー』シリーズ。このシリーズ、すでに第７章まで発売されているほど人気がある作品。で、今回シリーズの第３章にあたる『天使の涙』がウィンドウズ版で発売されたのだよ。それも、ウィンドウズ95対応でね。

ストーリーをちょっとここで復習だ。主人公のアークはフェルサリア国王となり、フェリオを后に迎えて、平和な日々を送っていた。だが、以前倒したはずのザヴェルが現われて、魔界が新たな支配者ディメトルと共に蘇ったことを告げる。押し寄せる魔界の輩(やから)から世界を守るために、アークは旅立つのであった。

さあ、キミもウィンドウズ上でアークを思いっきり動かしてみない？

➡全体マップで敵の位置や地形を確認して進軍するのだ。

⬅戦闘シーンではこんなに小さなアーク。だけど素早く動いて、敵をビシビシ切りつけるのだ。

⬅フェリオが助けたファナという少女。ゲームの後半、記憶を失っている彼女が重要なカギとなる？

アイドル雀士 スーチーパイ Special

●テーブルゲーム ●ビング ●発売中
●ウィンドウズ ●7800円
CD専用

家庭用ゲーム機や業務用で人気を博した、あの「スーチーパイ」が、今度はウィンドウズ版で登場するぞ!!

キャラデザインは、OVA「ガルフォース」シリーズなどでおなじみの、園田健一氏。プレーヤーは、個性豊かな7人のキャラの中からひとり選んで、残り6人の女のコと麻雀で対戦するわけだが、彼女たちもそれぞれ強力な得意技で対抗してくるので、ひと筋縄ではいかないぞ。だが、諦めるのはまだ早い。麻雀に1回勝つごとにプレーできる神経衰弱方式の〝パネルマッチ〟で入手することができる必殺アイテムを使えば、我らがスーチーが、プレーヤーのピンチを救ってくれるのだ。

当然、対戦に勝てば、女のコのブラボーな脱衣シーンが拝めちゃうので、もう、絶対勝つしかないよね♥

➡キミのマシンで、あのスーチーの声が聞けちゃうぞ。

⬅対戦キャラの顔グラフィックに注目。状況に応じて表情が変化するのだ。う〜ん、芸が細かい。

⬅〝パネルマッチ〟でポイントを貯めて、画面右上のハートが満タンになったら技のレベルがあがるぞ。

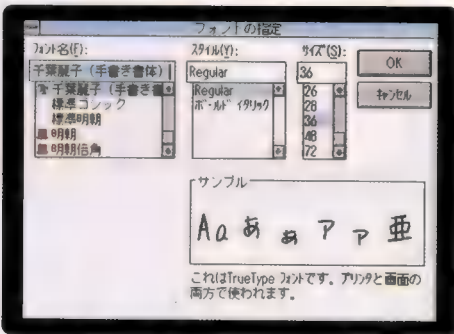
恋文 千葉麗子

●ツール ●イマジニア ●発売中
●ウィンドウズ、マッキントッシュ ●6800円
CD専用

恋文っていうとラブレターだよね。そうなのだ、この「恋文 千葉麗子」はタイトルどおり、マルチメディアの女王〝チバレイ〟こと千葉麗子から、みなさんへのラブレターなのである。

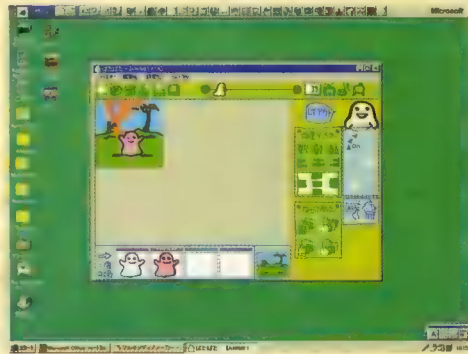
このソフトには、千葉麗子自身が書き下ろした〝チバレイモジ〟をフォント化したものが入っていて、なんと、当用漢字第一水準を網羅しているとのことだ。この〝チバレイモジ〟は手書き書体で、ゴシックや明朝のような堅さがなく、イイ味を出しているのだよ。

さらに、チバレイが描いたCG作品20点とフォト50ショットを納めたスクリーンセーバーが収録されているのだ。フォトのほうはいっぱいチバレイが登場して、キミに微笑みかけてくれるよ。これはもう、ファンにとっては、まさに恋文だよね。

➡フォントの指定を試みると、ちゃんと〝千葉麗子〟とあるぞ。

⬅CG作品の1点だよ。ほのぼのとした雰囲気でカワイイよね。なんと、チバレイのサイン入りだ。

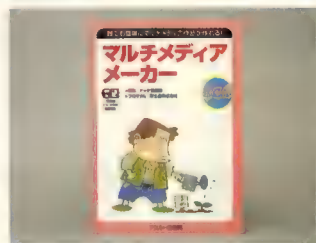
⬅フォト50ショット版のスクリーンセーバー。画面上でたくさんのチバレイに会うことができるよ。

マルチメディアメーカー

マルチメディアタイトルを作成したい場合、機材とソフトが必要になるよね。なんと、低価格なマルチメディアタイトル作成ソフト『マルチメディアメーカー』は、従来のソフトと違い、コミカルなユーザーインターフェイスと初心者でもとっつきやすい操作性がウリで、非常に楽しいのだ!!

●アスキー ●ウィンドウズ3.1、ウィンドウズ95 ●3800円
●メモリー8メガバイト以上 ●HD 8メガバイト以上
CD専用

画像ファイルなど様々なメディアのデータを使って作るマルチメディア作成ソフトって最近よく見かけるよね。パソコンでそのような作品を作れる環境増えてきた証拠なのかもね。で、今回紹介する『マルチメディアメーカー』もそんなソフトのひとつ。コレを使えば、誰でも簡単に画像データや動画ファイルなどを使ったマルチメディア作品を作ることができるぞ。

このソフトの特徴は、パッケージ販売ではなく、CD-ROM付きの書籍で販売されることだ。だから、大きなパソコンショップへわざわざ買いに行かなくても、近くの本屋で購入することができるのだ。

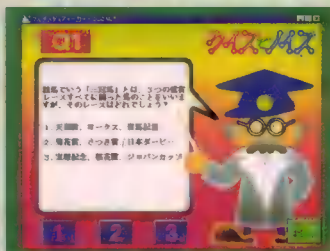
また、価格も3800円ととても安い。もちろん、安いだけではなく、操作性などはとても使いやすい設計になっているのだ。ちなみに、『マルチメディアメーカー』を使えば、デジタルコミックやエディテイメントソフトといったものからアドベンチャーゲームまで、キミのアイデア次第で様々なソフトを作ることができるぞ。

⬆このソフトは、ムック形式で販売されるので、書店で購入することができるぞ。

まずはサンプルデータを見よう!!

『マルチメディアメーカー』の機能を紹介する前に、このソフトに添付されているサンプルデータをのぞいてみよう。でも、サンプルデータといって甘く見ちゃいけない。ここに収録されているサンプルデータは、マルチメディア作品を制作するにあたって、とても参考になる機能を使っている作品ばかりだからだ。だから、一度は見ておいても損はないぞ。

サンプルデータは、デジタルコミック、エデュテイメント、ゲームが2本の計4種類で構成されている。特に『ESCAPE』というアドベンチャーゲームでは、メイン画面の作り方から、ボタンの作成までマルチメディア作品を作成するためのノウハウが詰まっているのだ。また、イベントを発生させる変数設定などの使い方も参考になるぞ。なお、変数設定に関してはのちほど紹介しよう。

このような作品を作るには、普通『Visual Basic』や『Delphi』といったプログラム言語を使って作成するんだけど、この『マルチメディアメーカー』を使えば、そんなプログラム言語を知らなくてもマルチメディア作品を作ることができるのだ。

⬆サンプルデータのブラウザも、『マルチメディアメーカー』で作成されている。

⬆サンプルゲームは、密室から抜け出すアドベンチャーゲーム『ESCAPE』、漫画家いしいひさいち作のデジタルコミック『3人の学生』、クイズゲーム『クイズでノイズ』。そしてエデュテイメントソフト『デジタル動物園』の4本が収録されているのだ。どれもマルチメディア作品を作成するのに参考になるものばかりだぞ。

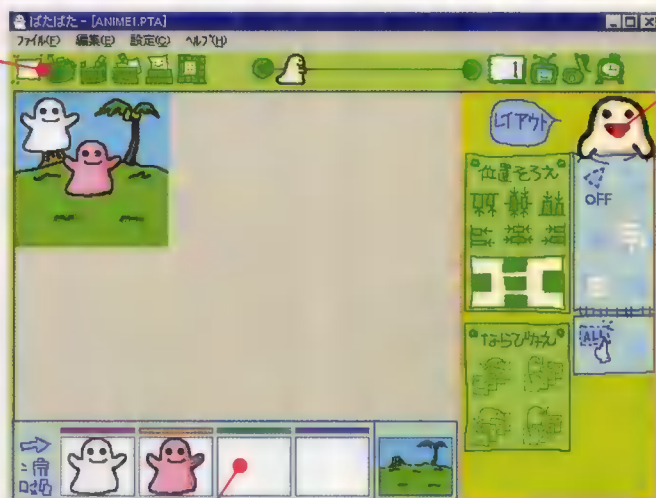
データを作成するナイスなツールたち

さて、マルチメディア作品を制作するにあたってポイントになるのは、画像データや動画データ、そして音声データなどといった作品を作成する素材を作ることである。もちろん、その素材を作るためのソフトもちゃんと用意されているぞ。それが、グラフィックソフト『ぱたぱた』と『テキストエディター』というワケだ。

下の画面写真が、『ぱたぱた』のメインの画面になるけど、コントロールパネルやツールウインドーといったソフトのメニュー機能の部分が、コミカルなイラストでまとめられているのが、このソフトの特徴だね。もちろん、メニューに表示されているアイコンにマウスカーソルを置いておくと、そのアイコンの機能を表示してくれるのだ。これはとても便利な機能だよね。また、この『ぱたぱた』は画像データだけではなく、アニメーションデータも作れるぞ。

コントロールパネル

ここには"読み込み"や"保存"など、ツールバーで操作できる機能や編集モードを切り替えたりキャンバスに描かれた画像データの前面に表示させる優先度を決める"レイアー"といった機能がここに収録されている。また、中央にあるお化けのカーソルは、アニメーションを作成したときにひとコマずつ表示させていく、"コマめくり"機能だ。また、テレビのボタンは、アニメーションの"再生"ボタンになっているぞ。利用する機会が多い場所かもね。

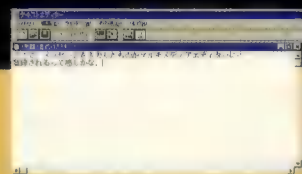
ツールウインドー

ツールウインドーは、パレット設定やペン先などといったグラフィック機能をまとめたところだ。グラフィック機能は、かなり充実しており、ペン先も普通のペンのほかにクレヨンや4色ブラシといった特殊なペンも使えるのだ。さらに塗り潰しのほかにエアブラシなど、スプレー機能やぼかし機能というのもあるので、ただ単に絵を描くだけではなく、そこからいろいろ加工することだって簡単にできるというワケだ。また、絵の変形もお手のものだぞ。

アニメパレット

アニメーションパレットは、文字どおりアニメーションデータを作成するところである。なぜ、パレットかというと、ここにアニメーションさせるオブジェクトを収納しておくからだ。イメージ的にはまず、アニメーションさせるオブジェクトを作成する。そして、このアニメーションパレットにそのデータを保存する。あとは、背景にそのデータを貼り付け、少しずつデータを描いていけばいい。アニメーションの作成もパラパラマンガを作る感覚でできるので、面倒な作業はいっさいなし。前のコマを参照しながら描けるので、それを参考にすればスイスイ描けるハズ。

⬆アニメーションの作成も前のコマの画像を参照しながら描けるので、簡単だぞ。

テキストエディター

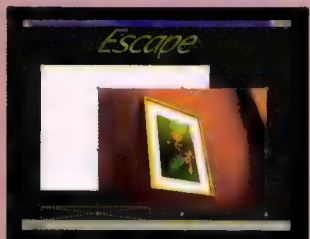
アドベンチャーゲームなど、文字を表示させたいということがあると思う。そんなときに"テキストエディター"というツールを使おう。感じ的には、ウィンドウズ95に標準搭載されている"ノートパッド"みたいなものと思っていい。でも、このエディターのスゴイところは、文字フォントの大きさを変更したり、文字に色をつけたりすることができること。しかも、RTFファイルを利用できる。このファイル形式は、"リッチテキストファイル"といって、従来エディターソフトで保存したデータは、一定の大きさのフォントで統一されて保存されるけど、リッチテキスト形式を使えば、入力した文書データの状態のまま保存してくれるのだ。ちなみに、この形式は『MS-Word』でも利用できるぞ。

⬆内蔵のエディターソフトのほかにも市販のエディターソフトも使えるぞ。

アニメーションデータも簡単に作れちゃうのだ

使いやすいページ編集機能について

①フレームを作成する

マルチメディア作品を作るにはまず、どんな作品を作るか考えるところから始まる。まあ、行き当たりばったりで作っても悪くはないけど、簡単なイメージラフなどを作っておけば、自分が作りたい作品の概要がおのずと見えてくるハズだ。

作品の概要が決まったらいよいよ『マルチメディアメーカー』を使って作品を作るだけだ。ここでは作品を作る手順を順を追って紹介しよう。まず、最初にしなければならないのは、フレーム機能を使って、作業のウインドーを作成する。そこに前のページで紹介した『ぱたぱた』や『テキストエディター』などで作成した素材をこの作業ウインドーに貼りつけていくのだ。これも面倒な操作はいっさいなく、画像データなどを貼りつけたデータの指定をするだけだ。とっても簡単なのだ。このように作品の土台となる部分が完成したわけだ。ちなみに画像データは、BMP形式とDIB形式が使えるぞ。

↑まず、最初に画像データなどを貼り付けるフレームを作成しなければならない。

↑作成したフレームは、任意で大きさの変更することができるぞ。

②ボタンの作成と編集

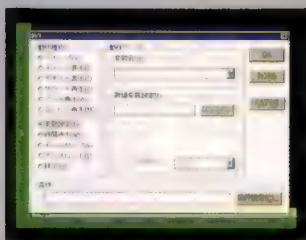
作品の土台の部分が完成したら、次は次のページへジャンプしたり、アニメーションの再生などに使う“ボタン”の設定を行なう。この設定は、この次のボタンを押したことで起きるイベント設定に続くぞ。ボタンの作りかたは、まず、ツールバーの“編集”という項目から“ボタン作成”を選択する。すると、ボタン作成ウインドーが表示されるので、ボタン作成というアイコンを押せば、ボタン作成モードになるのだ。ボタンの作成は、マウスを左ボタンを押しっぱなしにすると、範囲指定を行なうので、ボタンの大きさを設定してボタンを離せばいい。もし、作成したボタンのサイズを変更するには、マウスカーソルをボタンフレームの角にあわせれば、自由に変更できるぞ。あとは、そこに画像データを貼りつければ完成だ。なお、画像データを貼りつけなければ、アドベンチャーゲームなどでよく使われる透明なボタンも簡単に作れるぞ。

↑フレームに貼り付けた画像データなどにボタンの役目をさせることもできる。

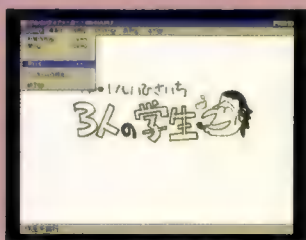
↑透明なボタンも作成可能なので、こんな使い方もできちゃうのだ。

③イベントの設定

ボタンができたら次は、ボタンを押したことで起きるイベントの設定を行なう。これも先程作成したボタンをマウスの左ボタンを素早く2回押してみよう。ちなみにこのことを“ダブルクリック”と呼ぶぞ。すると、ボタンの詳細設定のウインドーが表示されるハズ。ここでイベントの設定を行なうのだ。イベントの種類もほかのページへジャンプしたり、画像データを表示させたりといった簡単なものから音声データや動画データの再生などといったこともできちゃうのだ。さらにこれに変数設定という機能を使うと、さらにイベントの自由度が増す。というのも、アドベンチャーゲームみたいに何回か同じコマンドを選択すると、先へ進めるイベントなど、もっと複雑な設定を行なうこともできるようになるからだ。この設定もイベントが起きる条件などフラグをキチンと設定しておけば、そんなに難しいことじゃないぞ。これで1ページ完成だ!!

↑イベントの作成もウインドーに表示された設定を選択するだけだ。

↑変数処理を行なえば、陰でイベントをコントロールすることができるぞ。

④ランタイムデータの作成

上記の手順でページを作成していけば、マルチメディア作品が完成するハズ。『マルチメディアメーカー』では、作成した作品を実行形式のファイル(ランタイム形式ともいう)へコンバートする機能は、当然のことながら搭載している。まあ、この機能がないとお話にならないけどね。でも、いきなりランタイム形式にコンバートするのはちょっと早い。まず、作品がどんな感じで動作するか確認する必要がある。実行のコマンドを選択すると、ランタイム形式とまったく同じに表示されるので、何度もプレーしてみて、イベントなどがちゃんと動作しているか確認したり、画面構成などといった細かいところまでチェックしてみよう。作品の質を向上させるには、このように何度も自分の作品をプレーしてみることが[illegible]だ。実際にプレーしてみないとわからなかった細かいミスとかが、出てくるかもしれないのだ。ここまで来れば完成したも同然だぞ。

↑作品が完成したらまず、“実行”というコマンドでちゃんと動くか確認すること。

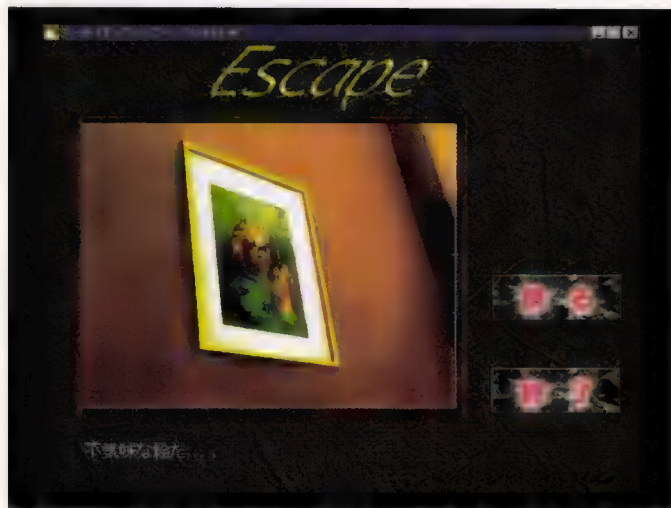
↑できあがったら作品は、実行ファイルに変換して、みんなに見てもらおう。

まとめとして

さて、ここからはまとめとして、『マルチメディアメーカー』の可能性について書いていこう。率直な感想としては、かなり使いやすい操作性と画像データなど素材さえそろっているなら誰でも簡単にマルチメディア作品が作れるというのがよかった。さらに、ユーザーインターフェイスもコミカルなイラストが各種機能のボタンになっているところが、ほかのマルチメディア作成ソフトにはない味を出している。こんな感じのインターフェイスなら子どもでもわかるので、親子でマルチメディア作品を作るとき便利なのかもしれないね。

また、何度もいっていると思うけど、このソフトはパッケージ販売ではなく、書籍扱いになっているので、近くの本屋さんで買えるところが大きい。しかも、これだけの機能がそろっていて3800円という価格なので、マルチメディア作品を作ってみようと思っている人は、買わなきゃ損だよ!!

と、まあいろいろ書いてきたワケだけど、この『マルチメディアメーカー』は、ただ単にソフトの機能紹介をまとめた本ではない。オリジナルの画像データや動画ファイルを作ってみたいけど、どうすればいいのかわからない人もいるだろう。でも、大丈夫。このマニュアルには、動画ファイルを作るにはどんな機材が必要かなど、初めてマルチメディア作品を作るためのノウハウも詳しく紹介してある。その辺のサポートにも抜かりがないって感じかな。

なお、ログインの兄弟誌であるテックウィン誌上で『マルチメディアメーカー』の技術情報を掲載されているので、このソフトの機能について詳しく知りたい人は、こちらも読んでほしい。また、作品の募集も行なっているぞ。

↑従来のマルチメディアタイトル作成ソフトと違って、ウインドー全体がコミカルな画面構成なので、親子でマルチメディアタイトルを作成するってこともできるかもね。

作品の応募先

〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー テック編集部
"マルチメディアメーカー作品"係

Frontier News

どうも、こんにちわ。またまたやってきました『Frontier News』ですが、今回は新作ソフトの情報を中心に行なっていきま〜す。まず、最初はパーク24株式会社から発売された『Parking Guide '96 for Macintosh』だ。このソフトは、その名の通り、東京都と横浜市にあるタイムズ・パーキングという24時間誰も利用できる駐車場の検索エンジンである。東京など首都■だと、駐車場を探すだけで大変なのは、みんな知っているよね。でも、このソフトを使えば、簡単に駐車場を見つけられるスグレものだぞ。ちなみにこのCD-ROMには、タイムズ・パーキングが508件(地図、写真付き)、ホテルなど周辺スポット作品が2587件収録されている。なお、このソフトについて詳しいことは、パーク24(☎0120-008924)まで。

↑東京都と横浜市の駐車場の場所が登録されているナイスなソフトだ。

次に、ウィンドウズ用の日本語入力システムの『WXⅢ』の後継ソフトで、ウィンドウズ95対応版の『WXG for Windows95』が、この号が店頭に並ぶころには発売されているハズだ。今回のバージョンアップでウィンドウズ95に完全対応した形になった。大きな特徴は、強力な入力校正支援システムが搭載されたこと。たとえば"美味しいものを食べれるお店"といったとき、すぐさま"ら抜け表現"と表示して警告してくれるのだ。この機能を使えば、自然と美しい日本語が書けるようになるんじゃないかな。また、パソコン通信やインターネットなどすでに表示されている文字を指定すれば、指定した漢字の読みや同音異■■などに変換できる"逆引き変換機能"が追加された。なお、このソフトに関して詳しいことは、エー・アイ・ソフト(☎03-3376-5052)まで。

東京の駐車場もバッチリ!

↑➡例として、東京都のデータで検索してみよう。まず、東京都全体の地図が表示され、そこから検索していく場所を確定していく仕組みになっているぞ。

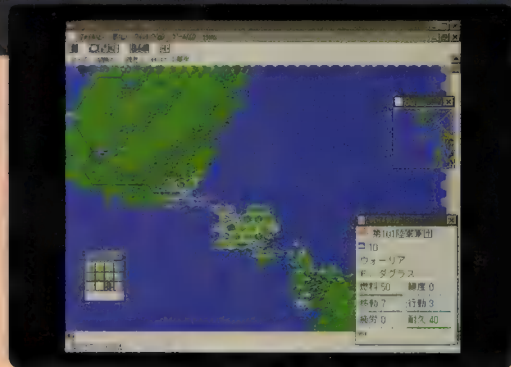
WORLD RANKINGS

JAPAN ▶ TOP10

1 － 大戦略V 4029

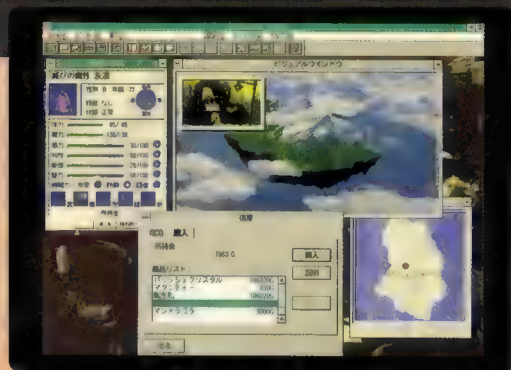
●システムソフト ●ウィンドウズ
●12800円(CD)

人気ソフトとのデットヒートを制したのは、なんと初登場の『大戦略Ｖ』。そして、4000ポイント突破という快挙は、みんながコレを待ってたことの証明なのかな。昔からのファンに加えて、ウィンドウズからのパソコンユーザーを巻き込んでのヒットだと思うけれど、グラフィックの鮮やかさや、情報ウインドーの多さは、やはりウィンドウズならでは。これぞ、ウォーシミュレーションの真骨頂だと思わないかい。

ただ、『大戦略』という名前で買った初心者ユーザーの中には、最初に何をやっていいかわからない、って人もいることだろう。でも、やり込んでいくほど、ウォーシミュレーションがとても魅力的なジャンルだということに、『Ｖ』が気づかせてくれると思うよ。

2 1 ルナティックドーン ～開かれた前途～ 3264

●アートディンク ●ウィンドウズ
●8800円(CD)

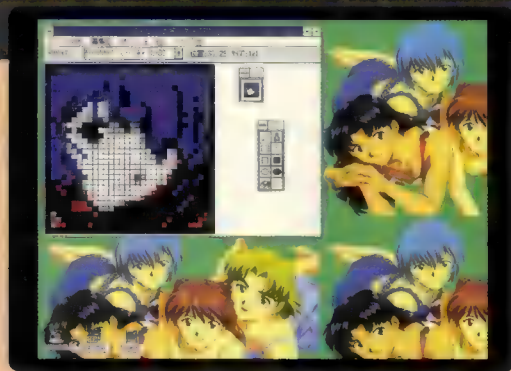
『ルナティックドーン』が、またまたランクインしました。これだけの本数が、長期にわたってコンスタントに売れ続けているのも、やはり『ルナドン』の面白さが本物だからなんだろうな。こんな面白いゲームを買ったみんなは、相当の買物上手でいらっしゃる。でも、そんなキミたちは、ゲームの中でも買物上手でいるかな？

ということで、ここではナイスなショッピングスポットを紹介しよう。それは、４年に一度、どこかの都市や村の上空に出現する〝妖精の国〟。世界一豪華な商品がそろっているし、セーブ＆ロードをすれば、品ぞろえだって変わるのだ。４年間マジメに働きまくって、たまったお金で貴重なマジックアイテムを買い占めちゃいましょう。

3 4 新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスク Vol.1 3009

●ガイナックス ●ウィンドウズ、マッキントッシュ
●6800円(CD)

毎週木曜日になると、みんな声を揃えて「見た？　見た？」と言っていた大人気アニメ『エヴァンゲリオン』。すでに放映が終了したのにもかかわらず、『エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol.１』がランクインです。

それもそのはず、このCD-ROMの中には、ファンが泣いて喜ぶデータが満載されているからなのであ～る。キミの好きなキャラクター(といっても、包帯娘が好きな人ばかりだろうが)のグラフィックデータや、名場面のセリフが入ったWAVEファイルなどなど、見ても涙、聞いても涙の完成度だ。

もし買ってないなら、すぐにでも買って、持っていない友達に「ねえ、買った？　買った？」と聞いてまわろう。ウラヤマしがられることうけあいだぞ！

順位	前回	タイトル	ポイント
4	3	三國志V ●光栄 ●ウィンドウズ、PC98(HD専用) ●14800円(3.5D、5D、CD)	2958
5	–	クラシックロード4 ●ビクターエンタテインメント ●PC98(HD専用) ●11800円(3.5D、5D、CD)	2652
6	–	提督の決断III ●光栄 ●PC98(HD専用) ●14800円(3.5D、5D、CD)	2244
7	2	A.IV. for Windows 10th ANNIVERSARY ●アートディンク ●ウィンドウズ ●8800円(CD)	1666
7	6	メビウスリンク2 for WINDOWS95 ●エクシング ●ウィンドウズ95 ●6800円(CD)	1666
9	9	竜機伝承 ●ケイエスエス ●PC98(HD専用) ●11400円(3.5D、5D)	1462
10	–	REBEL ASSAULT II ●マイクロマウス ●ウィンドウズ95、マッキントッシュ、DOS/V ●10800円(CD)	1326

このソフトに注目!

提督の決断III

●光栄 ●PC98(HD専用) ●14800円(3.5D、5D、CD)

太平洋戦争をモチーフにしたシミュレーションゲーム『提督の決断III』。帝国海軍の連合艦隊指令長官の座について米英を相手に大東亜共栄圏を死守するか、あるいはアメリカ太平洋艦隊指令長官となって日本の領土拡大を阻止するか、選んでプレーするのだ。

『III』では、前作に比べて海戦シーンが大幅にパワーアップされて、空、海上、海中の3層からなる戦場で立体的な戦闘が楽しめるようになっている。戦術の要素も、航空機の雲隠蔽や潜水艦の浮上攻撃など、当時の戦術をより忠実に再現。そして注目は、艦船や航空機に方向性が加えられたことだ。つまり、航空機がうしろに移動することはできないし、砲撃も艦の向きによっては主砲が使えなかったりするのだ。

よりリアルになった海戦シーン、キミは戦史に残る名提督になれるか!?

■戦闘に臨場感がでるよう、いろいろなアニメーションが用意されているぞ。

■SOFTLOG中、メディアには次の記号を使っています。
●3.5インチディスク——3.5D(2DD、2HDを含む)
●5インチディスク——5D(2D、2DD、2HDを含む)
●CD-ROM——CD

●このランキングは、289ページに掲載されている全国の調査強力店から寄せられた2月23日から3月14日までの実際の売上データに基づいて、ポイント集計したものです。集計は販売会社ごとに行なっています。同名ソフトでも販売会社が異なる場合には原則として集計には含まれません。
●機種によって対応メディアが異なりますので、購入の際は必ず販売店で確認してください。
●対応機種の"DOS/V"とは、IBM-PC及びその互換機の略称です。
●標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

マーク一覧: シミュレーション / アドベンチャー / ロールプレイング / アクション / バラエティー / テーブルゲーム / パズル / ツール

U.S.A.▶TOP10

連続1位の『WARCRAFT Ⅱ』。う〜ん、こんなに人気がでるとは……。シナリオ集もリリースされて、こちらは3位。すごい。

順位	前回	タイトル	メーカー	機種
1	1	WARCRAFT Ⅱ:TIDES OF DARKNESS	●Blizzard Interactive	●DOS/V、Windows
2	6	POLICE QUEST5:SWAT	●Sierra On-Line	●DOS/V、Windows
3	−	WARCRAFT Ⅱ SHAREWARE	●Activision	●DOS/V、Windows
4	2	COMMAND & CONQUER	●Westwood Studios	●DOS/V
5	4	THE BEAST WITHIN	●Sierra On-Line	●DOS/V、Windows
6	−	PHANTASMAGORIA	●Sierra On-Line	●DOS/V、Windows
7	−	MYST	●Broderbund	●DOS/V、Macintosh
8	3	MECHWARRIOR 2	●Activision	●DOS/V、Windows95
9	−	BEAVIS & BUTTHEAD IN VIRTUAL STUPIDITY	●Viacom New Media	●Windows
10	9	KING'S QUEST Ⅶ v2.0	●Sierra On-Line	●Windows

Babbage's、Waldensoftwareの3月4日のセールスランキング

FORUM

最近、いろいろあった〝武器商人〟鈴木です。ナルシス岩見は愛に散ったのかな？
さて、前号のワールドウォッチでも紹介した、人間とコンピューターのチェス対決。結局、カスパロフ氏が勝利して、グランドマスター(チェスチャンピオン)の座を守りぬいたよネ。カスパロフ氏は初戦の敗北でコンピューターのパターンを見抜いたとのコト。そのパターンは〝誘いには乗ってこない〟、〝犠牲を出さない〟。つまりオトリに引っかからないし、駒の犠牲を最小限にするような試合をするわけだが、駒を捨てて、一発逆転を狙う試合運びはできないってコトだ。コンピューターを応援する人がいなかったのも敗因かな。

➡黒が終局で大逆転する〝TWO KNIGHTS DEFENSE〟の妙手。この写真から、どんな展開だったかわかるかな？

UK ▶▶ TOP10

わ〜い、『WING COMMANDER Ⅳ』だぁ〜。ずっと前にニューソフトで紹介していたが、やっと発売されたんだよ!!

順位	前回	タイトル	メーカー	機種
1	–	WING COMMANDER Ⅳ	Origin	DOS/V
2	1	FIFA SOCCER '96	Electronic Arts	DOS/V
3	2	WORMS	Team 17	DOS/V,Macintosh
4	4	COMMAND & CONQUER	Westwood Studios	DOS/V
5	5	REBEL ASSAULT Ⅱ	LucasArts	DOS/V,Windows95
6	6	DESTRUCTION DERBY	Sony Interactive	DOS/V
7	–	TERMINATOR:FUTURE SHOCK	Bethesda Softworks	DOS/V
8	7	SCREAMER	Virgin	DOS/V
9	–	FIRESTORM:THUNDERHAWK 2	Core Design	DOS/V
10	–	TOP GUN	Microprose	DOS/V

HMV、Virgin Megastores、Gem、Leisuresoftの2月25日のセールスランキング

アジアニュース

張ざんす。そろそろ春ですね。韓国語では「ポム」と言いますが、木々の芽がポムポムと出るからなのかな。韓国のゲーム業界も春を迎えてか、いろんなニュースがポムポム入ってきています。まず、スンウィ女子専門大学校に〝PCゲーム学科〟が開設されるそうです。現在すでにマッコヤ社と共同で教育用ゲームを製作してて、これからも産学協同のゲームカリキュラムを準備するとのこと。それと、サターンやプレイステーション用のゲームを作ろうとしているPCゲーム会社が最近増えてきてるね。すでに開発中のゲームもあるし、韓国ゲームが日本へ進出する日もそう遠くないようだ。さあ、韓国語を勉強しておこう!

➡最近、サムソン・サターンの値段も下がって、韓国ゲーム業界が春を迎えたって感じ。日本進出も準備してるしね〜。

Reader's Impression

ロクス・アルバ外伝

シミュレーションにしてはRPGの要素が強くて、キャラクターに対しての思い入れが強くなる。

（千葉県　桶屋寿文）

竜機伝承

個人的に絵が好きなので。でも、戦闘がイヤ。セリフがとってもビューティーでワンダホーって感じ。

（千葉県　虹野サキ）

後半のストーリーの悪さが前半イイだけに目立つ。戦闘システムはイイのだが他のシステムは悪い。でも、全体的には良作。

（東京都　JUSA）

BRAH

ゲームのバランスが悪い。シナリオに傾倒しすぎでは？　序盤の辛さは地獄そのもの。

（東京都　忘れえぬ炎にガッカリ）

娘々台風

移植モノが多い美少女ゲームのウィンドウズ版。オリジナルで出したという点を評価します。

（千葉県　伴野成美）

家康戦旗

本を読む時間がないという人やIf（もしも）を楽しみたい人には、イイのではないかナ。私はゲームをする時間すらありませんが……。

（鳥取県　雄一郎）

ゲームをする時間がないほど、忙しい（？）のにアンケートに答えてくれるなんて、イイ人だ。

⬆『竜機伝承』。壮大な物語とシミュレーション要素の高い戦闘システムがウリだ。

⬆『家康戦旗』。徳川家康の生涯を題材にしたシミュレーション。合戦が見物だ。

投票リストは288ページにあります

『Reader's Impression』への投稿、および、『読者が選ぶTOP10』への投票は必ずログイン本誌とじ込みのアンケートはがきを使用してください。また、『Reader's Impression』におきましては、内容に不適当な表現があった場合、文章を削除したり修整することがございます。ご了承ください。

読者が選ぶ TOP10 1月投票

今回、華々しく1位を飾ったのは、ケイエスエスから発売された『竜機伝承』だ。少年セディが記憶喪失の少女ミュウを助けたことにより、世界をめぐる争いへと巻き込まれてしまうというもの。RPGファンは言うまでもなく、ゲーム好きにはプレーしてほしい1本だな。『竜機伝承』を筆頭に4位まで一般ゲームがアダルトゲームを抑えるという、健闘をみせているぞ。後半もこの勢いでがんばってみて。

ランク	ソフト名	メーカー名	得票数
1	竜機伝承	ケイエスエス	53
2	家康戦旗	龍[RON]/イマジニア	24
3	ロクス・アルバ外伝	アルゴラボ	10
4	ロスト エデン	ビクターエンタテインメント	7
4	娘々台風	カクテル・ソフト	7
6	ねこまーじゃん	シーライオン	5
7	監獄カントリークラブ	ドールハウス	3
8	麗獣 ~Twin Road~	アップルパイ	2
9	スタートラップ	フェアリーダスト	1
10	BRAH	電脳山城組	0

●総得票数112票　★集計期間３月１日～３月21日

GOLD SALES TOP10

前号、〝ランス組〞をちょっとの差で抑えて、１位の座に踊り出た「ルナティックドーン ～開かれた前途～」が、めでたく１位の座を守った。だが、変わらず２、３位に〝ランス組〞がピタッとくっついている状態だけどね。いつのまにか『三國志Ⅴ』が４位にいるし……。でも、３位にはあと一歩というところ。今回、ウィンドウズ対応のゲームが大健闘。もう、ウィンドウズゲームの勢いは止まらない!?

ランク	ソフト名	メーカー名	累計得票数
1	ルナティックドーン ~開かれた前途~	アートディンク	18140
2	ランス4.1 ~お薬工場を救え~	アリスソフト	16594
3	ランス4.2 ~エンジェル組~	アリスソフト	15989
4	三國志Ⅴ	光栄	15474
5	カスタムメイト3	カクテル・ソフト	14776
6	大戦略 for Windows	システムソフト	11772
7	マイクロソフト フューリー キューブ Ver.1.0	マイクロソフト	10650
8	メビウスリンク2 for WINDOWS95	エクシング	10486
9	A.Ⅳ.for Windows 10th ANNIVERSARY	アートディンク	10078
10	VIPER-V16	ソニア	8647

★このTOP10は、1996年１、２合併号から、各TOP10の集計結果を累計したものです。

SHOP BEST10

ベストコンピュータウン　ふくおか

12階建てのベスト電器の建物の、6階と7階にコンピュータウンはある。ほかの階では家電を扱っているためか客層は老若男女、様々。それだけに初心者への対応は親切だが、それはスタッフに限ったことではないぞ。インターネット関係とエンターテイメント、エデュテイメントと3つに区分してわかりやすく売場を構成した"ベストメディア館"を開設。これで、迷わずお目当てのものが手に入れられるってわけ。そして、何よりもこのお店が目指しているのは、ユーザーのスキルアップ。そのためのセミナーも開いているから、みんなも積極的に参加してみよう。

ベストコンピュータウン
ふくおか

〒166　福岡県福岡市中央区天神1-10-13
☎092-741-7677
営業時間は10:00～20:00まで。メンテナンスのための臨時休業あり。電話で確認のこと。

ランク	ソフト名	メーカー名
1	大戦略V	システムソフト
2	三國志V	光栄
3	提督の決断III	光栄
4	シムシティ2000&シムタウン	イマジニア
5	新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスク Vol.1	ガイナックス
6	ルナティックドーン ～開かれた前途～	アートディンク
7	A.IV. 10th ANNIVERSARY	アートディンク
8	魔法少女プリティサミー[後編]	AICスピリッツ
9	かんぺき赤ずきんチャチャ	インナーブレイン
10	REBEL ASSUALT II	マイクロマウス

★集計期間2月23日～3月14日まで

ADULT ▶▶▶▶ TOP10

出た！　名前シリーズが初登場だーっ！　しかし、1位ではなかったのだ。トップになったのは、これまた初登場の『殻の中の小鳥』という、メイド調教シミュレーション。このゲームは青柳ういろうに、「こいつぁ、ログインライクな攻略しがいのあるゲームだぜぇ！」と、言わしめた、ホントに攻略が楽しいゲームなのだ。マルチエンディングを採用したゲームは、喜怒哀楽が味わえておもしろいからなあ。

そして3位の『SEX2』は、よけいな過程を省いた、目的がアレの、単純明快ゲーム。あーんなことやこーんなことを、いろいろしちゃうのだ。現実でも役に立つかな……？

ランク	ソフト名	メーカー名	得票数
1	殻の中の小鳥	BLACK PACKAGE	2958
2	香奈子	フェアリーテール・レッドゾーン	2669
3	SEX2	アーヴォリオ	2584
4	ツーショットDiary2 -memory2/4-	ミンク	2261
5	ランス4.2 ～エンジェル組～	アリスソフト	2176
6	バレンタイン・キッス	シルキーズ	2108
7	ランス4.1 ～お薬工場を救え～	アリスソフト	1938
8	同級生2	エルフ	1870
9	カスタムメイト3	カクテル・ソフト	1836
10	禁断の血族 for Windows95	シーズウェア	1428

★集計期間2月23日～3月14日

●このランキングは、289ページに掲載されている、全国の調査協力店から寄せられた販売データをもとに、"JAPAN TOP10"と同じポイント集計方法で算出しています。

香奈子

フェアリーテール・レッドゾーン

名前シリーズの8作目。空前の就職難に、主人公の香奈子は人事部長のイケナイ要求をのみ、就職を勝ちとる。だが、香奈子には恥辱と白濁の液まみれの日々が待っていた。

コンパックが新製品13モデルを発売! 高性能なデスクトップマシンはいいぞ

コンパックは、ビジネス向けマシンである、『DESKPRO』シリーズと『ProLinea』シリーズの上位機種、13モデルを発売した。価格は、34万8000円から。

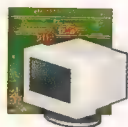
今回発売されたマシンは、シリーズの中でもハイエンドモデルにあたるということもあり、全機種ペンティアムの100メガヘルツから166メガヘルツといった、高速なCPUが採用されている。また、内蔵されている周辺機器類も、CPUに負けないくらい豪華な構成になっているぞ。たとえば、内蔵のハードディスクは1.2ギガバイト、2ギガバイトといった大容量なものを搭載。グラフィックアクセラレーターには、高速描画が行なえることで人気の『Millennium』を採用している。

価格がほかのマシンと比較した場合、ややお高めなカンジもするが、それに見合うだけの性能を持っているのは確かだ。なんでもかんでもハイエンドなものがイイぜ、ってな人にはオススメかな。

コンパック
☎0120-101589

◆こちらは、デスクトップタイプの『ProLinea 5165/5』だ。CPUには最速のペンティアム166メガヘルツが搭載されているぞ。価格は43万8000円と、やや高めだが、スピードが速いのはやっぱり魅力的だよね』やっぱ、パソコンはスピード命でしょ、って人はコイツがいいぞ。

⬆こちらは、ミニタワータイプの「DESKPRO 5166/5」。なんか、ミニタワー型のボディーは、デスクトップタイプのマシンと違って、ミョーな魅力があるんだよねぇと思うのは貧乏性のオレだけか!? バリバリ拡張したいぜ派のキミは、こちらのマシンを選ぼう。

	DESKPRO 5166/4	ProLinea 5166/5
CPU	ペンティアム(166MHz)	
メモリー	標準16MB(最大192MB)	
HD	エンハンストIDE 2GB	
グラフィック機能	SVGA 1600×1200ドット、256色	
拡張スロット	PCI/ISA×2、ISA×2、コンパックオプションスロット×1	
備考	4倍速CD-ROMドライブ(オプション)	
価格	46万8000円	43万8000円

超薄い液晶ディスプレーはいかが?

液晶ディスプレーと聞いてすぐに思いつくのは、ノートパソコンで使われているモノじゃないかな。でも、今回紹介する液晶ディスプレーは、ノートパソコンに使われているものではなく、デスクトップパソコンで使うものだ。

『WOODY』シリーズでおなじみの松下電器産業から、TFTカラー液晶ディスプレーが、5月に発売されるぞ。この『CF-L15TMJM』は、業界最大の14.5インチTFTカラー液晶（実際は17インチディスプレー相当の有効表示領域を持つ）を搭載し、1024×768ドット26万色表示が可能なのだ。また、ディスプレーの奥行きが60ミリと液晶ディスプレーならではの超薄型設計になっているのもポイントかな。さらに、これはDOS/Vパソコンなどに標準搭載されているアナログRGBインターフェイスに直接接続できたり、〝AUTO〞ボタンひとつで、今まで面倒だった初期設定や画質などを自動的に調整できるところが大きい。ちなみに、価格は39万8000円とちょっと高めだけど、コイツはオススメだぞ。

松下電器産業
☎0120-15-8756

	CF-L15TCJM
画面サイズ	14.5インチ
液晶方式	TFTカラー液晶
表示機能	1024×768ドット、26万色
価格	39万8000円

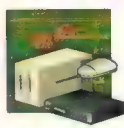
⬆なお、今回紹介した「CF-L15TCJM」のほかにも、ステレオスピーカー内蔵したタイプ「CF-L15TMJM」やタッチパネル機能を搭載した「CF-L15TRJM」というモデルもある。なお、これらのモデルの発売時期は、8月下旬発売予定で価格未定とのことだ。

ダイエーでも販売開始 Forceシリーズ

大手有名スーパーのダイエーが、パッカードベル社と提携したオリジナルマシンの、『Force』シリーズ6機種を発売したぞ。

マシンのボディーは、デスクトップ型とミニタワー型が用意されており、全機種ともCPUにペンティアムを搭載している。また、ハードディスクが1.2ギガバイト内蔵、ディスプレーが付いた豪華セットで、価格が14万9000円からというのもウレシイところだね。

日本パッカード・ベル
☎0120-009035

■コレが、ダイエーオリジナルマシン「Force」シリーズだ。マシン自体の性能も、なかなかの仕上がりなので、パソコンを初めて買う人にも安心してオススメできるぞ。値段もかなり安いし、いいね。

デジカメユーザー必見 データ転送ユニット

ここ最近、急激に売り上げを伸ばしてきたもののひとつに、デジタルカメラがあげられるよね。だけど、デジタルカメラからパソコンに画像データを読み込むのって、すげぇ時間が掛かるんだよね、とお嘆きのあなた。ここで紹介する『らむ蔵』を使えば、アッという間にデータを転送することができるぞ。今のところ、対応しているのは、PCカードを採用した機種だけ。価格も4万3800円からと、少し高めだけど、〝デジカメ〞ユーザーには必須アイテムかも。

アドテックシステムサイエンス
☎045-331-7575

⬆DOS/V、PC-9801シリーズ、マッキントッシュなど、各マシンに対応した専用ソフトウェアが付属しているぞ。なんだか、見た目がトースターにそっくりなところが、とってもキュートなカンジがしていいですな。

zipドライブ搭載のDOS/Vマシン登場

ハードディスクのバックアップなどに、とっても役に立つzipドライブ。そんなzipドライブを内蔵したタワー型DOS/Vマシンの、『エプソンvividy TOWER』をエプソン販売が発売したぞ。

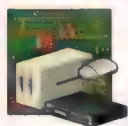
このマシンには豊富なソフトがインストールされているが、その中でも特徴的なのが、PC-9801シリーズ用のDOSアプリケーションをDOS/Vマシン上で動かせられるようにするソフトと、ビデオCDなどのMPEG形式データをソフトのみで再生するツールの2種類。

また、マシンのスペックは4枚のCDを同時にセットできる4倍速CD-ROMドライブ、1.6ギガバイトのハードディスク、166メガヘルツのペンティアムを搭載しているなど、なかなかのハイスペックになっているぞ。さらに、通信速度28800bpsのFAXモデムを搭載しているうえ、インターネット接続ソフトが付属しているのだ。なお、インターネットを2時間無料体験ができるようになっているので、買ってすぐにインターネットが楽しみたいキミにオススメしちゃう。

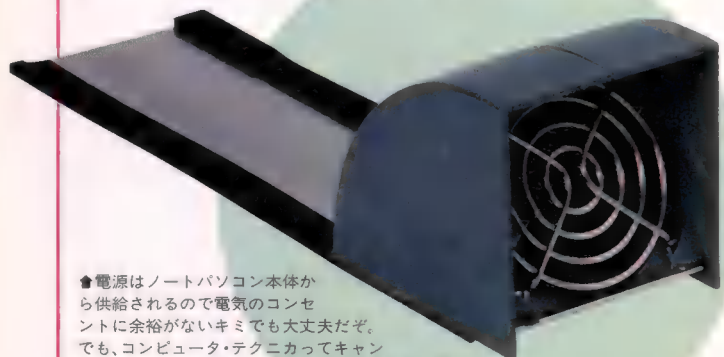
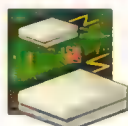
価格はオープンプライスだが50万円から60万円ぐらいになりそう。

エプソン販売
☎0424-99-7155

	VM516SS17
CPU	ペンティアム(166MHz)
メモリー	標準16MB(最大128MB)
HD	エンハンストIDE 1.6GB
グラフィック機能	SVGA 1280×768ドット、256色
拡張スロット	ISA×3、ISA/PCI×1、PCI×1
備考	17インチディスプレー付属
価格	オープン価格

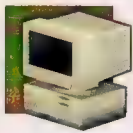
⬆パソコンを買うのが初めて、なんてアナタのためにステレオスピーカー内蔵の17インチディスプレーが付属したモデル「VM516SS17」が用意されているぞ。また、ディスプレーの付属していないモデル「VM516S」もあるので購入の際には、自分に合ったモデルを選ぼうね。

このアイテムをノートに装備だ

ペンティアムやODPを搭載して、処理速度を高速にしたノートパソコンの底って、結構熱くなるんだよね。コンピュータ・テクニカが今回発売するちょっと変わったアイテム『FAN-98』は、ノートパソコンの底に空気を送り込むことで熱くなった部分を強制的に冷却してくれるのだ。対応機種は98ノートシリーズだが、マシンによってはキーボード延長ケーブルが必要なので、自分の持っているマシンが対応しているのか購入する前に確認してね。価格は5000円だ。

コンピュータ・テクニカ
☎045-476-2233

⬆電源はノートパソコン本体から供給されるので電気のコンセントに余裕がないキミでも大丈夫だぞ。でも、コンピュータ・テクニカってキャンビーの拡張スロット数を増やすアイテムとか、変わったアイテムを多く発売してるよね。

アイワのFAXモデムでインターネットを体験

最近話題になっているし、インターネットを始めたい人って多いんだろうね。そんなキミのために、アイワが最大通信速度28800bpsのFAXモデム「PV-EF2880 WW」を発売したぞ。なお、インターネット接続ソフト『World TALK』が付属しており、PC-9801シリーズとDOS/Vマシンに対応しているのだ。価格は2万7800円。

アイワ
☎03-3371-7981

⬛「PV-EF2880 WW」には、ウィンドウズ95に対応したインストールプログラムソフトが付属しているぞ。また、マッキントッシュに対応したモデル「PV-EF2880 WA」も用意されているのだ。

エプソンがvividy NOTE発売

最近発売されるノートパソコンにはまったく驚かされる。マシンのスペックだけを並べられたら、なんだかすげぇ豪勢なデスクトップマシンだなとか思うモノのもあるからねぇ。というわけで、ここで紹介する新製品は、エプソン販売から発売されたカラーノートパソコンの「vividy NOTE」だ。

このマシンのスゴイところは、なんといってもデスクトップマシンに負けないくらいのマシン構成にある。ちょいと中身を紹介してみると、CPUにはペンティアムの166メガヘルツを搭載。ペンティアムの性能をフルに引き出してくれるパイプラインバーストSRAMや、4倍速のCD-ROMドライブを内蔵など、よくもまぁこれだけノートパソコンのちっちゃいボディーに詰め込んだなってカンジですな。

また、拡張性もなかなか高く、メモリーを最大40メガバイトまで増設できたり、PCカードのタイプⅡを2枚、またはタイプⅡが1枚とタイプⅢが1枚といった組み合わせで、周辺機器の増設が行なえちゃうぞ。

さすがに、これだけいろいろなモノを詰め込んでいるだけあり、価格は65万8000円とかなり高い。う～ん値段もビッグだね。

エプソン販売
☎0424-99-7155

	VN513ST
CPU	ペンティアム(133MHz)
メモリー	標準16MB(最大40MB)
HD	エンハンストIDE 810MB
グラフィック機能	TFT方式カラー液晶 800×600ドット、6万5536色
拡張スロット	タイプⅢ対応PCカードスロット×1
備考	4倍速CD-ROMドライブ内蔵
価格	65万8000円

↑これが、エプソンの新製品「vividy NOTE」(型番はVN513ST)だ。液晶ディスプレーには、大きくて見やすい11.3インチTFTカラーが採用されているぞ。なんだかこれだけ高性能だと、ノートパソコンでも十分かなって気になっちゃうのが不思議だ。いいですな、このマシン。

ハードウェアリリースデータ

製品名	種別	メーカー	特徴	価格
Tornado 513P	本体	アキア	12.1インチのTFT方式カラー液晶ディスプレーを搭載したノート型DOS/Vマシン。4倍速CD-ROMドライブを内蔵し、133MHzのペンティアムを装備。 ☎0120-373-025	55万8000円より
IBM PC 7506887-J81	本体	IBM	6倍速CD-ROMドライブを内蔵したデスクトップ型DOS/Vマシン。CPUは、ペンティアムの150MHz版が装備されている。 ☎0120-04-1992	45万8000円
WinBook Quattro 133	本体	ソーテック	133MHzのペンティアムを搭載したノート型DOS/Vマシン。12.1インチTFT方式カラー液晶ディスプレーを装備し、810MBのハードディスクを搭載。 ☎045-661-7355	69万8000円
CDV-HDN6/PCIDE	CD-ROMドライブ	アイ・オー・データ機器	ノート型パソコンに対応した外付け型6倍速CD-ROMドライブ。PCMCIA タイプⅡに対応したIDEインターフェイスPCカードが付属している。 ☎0762-60-1024	3万8800円
RM-MO640F	MO	アイ・オー・データ機器	640MBフォーマットに対応した外付け型MOドライブ。対応機種は、PC-9801シリーズとDOS/Vマシン。SCSI-2ケーブルが付属。 ☎0762-60-1024	11万8000円
SCSIカード	その他	富士通東和エレクトロン	PCMCIA タイプⅡに対応したSCSIカード。ウィンドウズ95と、3.1に対応したドライバーソフト、SCSIケーブルが付属している。 ☎045-473-0200	1万1800円
SRI-P	その他	メルコ	PCM音源を搭載した拡張ボード。スピーカーをボード状に搭載している。ウィンドウズをインストールしたDOS/Vマシンに対応。 ☎052-619-1827	1万2000円
IFC-SC2	その他	メルコ	PC-9801シリーズとDOS/Vマシンに対応したSCSI-2インターフェイスカード。ケーブルが付属しており、PCMCIA タイプⅡに対応。 ☎052-619-1827	1万9800円

NEWS FILE

TOPIC 戦略的価格のセガサターンの新モデル登場!

発売当初から、お互いに競い合ってきた感のある32ビットゲーム機、セガサターンとプレイステーション。一方が値下げをすれば、もう一方が何かしら手を打つといったことを続けてきた結果、本体価格もドンドン下がってきている。そして今回、ご存じの読者も多いと思うが、実質的に大幅な値下げが図られたセガサターンのニューモデルが３月22日に発売された。

本体の値下げは、過去に何度も行なわれたので、またかと思うかもしれないけど、驚くべきは、その値下げ率。ニューモデルの価格は、なんと、２万円なのだ！　今までは、３万4800円だったから、約１万5000円も値下げされたというワケ。一気に40パーセント以上もの値下げをしちゃうなんて、セガも太っ腹。

さて、従来のセガサターンとニューモデルの違いだけど、機能的にはまったくない。では、なぜこんなに値下げできたのか？　セガによると、複数のチップを一体化するなど、設計の合理化によってコストダウンを実現したとのこと。今までの価格でさえ、サターンを１台売るたびに赤字が出ると言われていたくらいなのに。こんなに思い切った値下げをしてくれて、本当にありがたいけど、実際のところ大丈夫なのか、よけいな心配をしちゃいそう。セガは、今回の値下げによって、サターンを一気に普及させるつもりなんだろうね。

ところで、今回のニューモデルの発表で一番びっくりしたのは、ほかでもない、ライバル他社だったろう。ということで、下のコラムでは、セガサターンのライバルとなる任天堂のニンテンドウ64と、ソニー・コンピュータエンタテインメントのプレイステーションの最近の動向について触れてみた。これからゲーム機を買おうと思っている読者には、参考になるかも。

➡『パンツァードラグーン ツヴァイ』などの注目タイトルも、続々と発売されているぞ。

⬅セガサターンのニューモデルの色は、ミストグレー。それにしても２万円は安い。

ライバル他社の最近の動き

NINTENDO64

任天堂の64ビットゲーム機、ニンテンドウ64の発売は、今年の４月21日の予定だったのだが、３月８日の発表により、６月23日へと再び延期されることになった。本体の価格は、変わらず２万5000円。また、同時発売として、『スーパーマリオ64』、『パイロットウイングス64』、『最強羽生将棋』の３本が投入されることが明らかになった。

プレイステーション

ソニー・コンピュータエンタテインメントは、キャンペーン商品、ファイティングBOXの販売を開始。これは、プレイステーション本体に２Ｐ用コントローラーとメモリーカードが追加されて２万4800円というもので、お買い得感は、セガサターンのニューモデルと同じくらい。どちらを買うか迷うかな？

TOPIC

3次元空間内にある電子美術館がオープン

東京都新宿区にある東芝のショールーム、スマイス東芝では現在、東芝電子仮想美術館が一般公開されている。この美術館は、マルチメディア通信の共同利用実験のひとつとして東芝が開発しているものなんだけど、最新のマルチメディア技術が駆使されているのだ。

仮想美術館の観賞者は、3次元マウスを自分で操作して、展示場となっている島の中を歩き回る。そして、気に入った作品を見つけたら、ボタンを押してその作品を呼び出す。すると100インチのハイビジョンスクリーンには、オンデマンドで呼び出された高精細画像が表示されるのだ。仮想美術館で見られるのは、ゴッホの絵画100点。画像データは、東京都多摩市にあるT-BRAIN CLUBテクノミュージアムから随時転送されてくる。

スマイス東芝は、西新宿にある新宿パークタワーの9階。営業は、午前10時から午後6時までで、休館は毎週水曜日。仮想美術館の体験には、予約が必要なので注意。

スマイス東芝

☎03-5322-1048

⬆100インチのハイビジョンスクリーンで、ゴッホの作品を高精細画像でじっくりと観賞できる。

⬆ゴッホの名作、麦わら帽をかぶりパイプをくわえた自画像。このような静止画像を100点呼び出して見られる。

➡仮想美術館は、海上に浮かんでいる孤島にある。3次元マウスを操作して、気に入った作品を探し出すのだ。

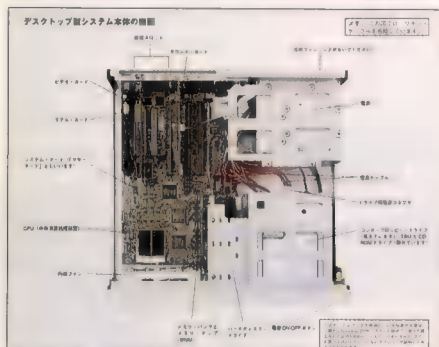
⬆スマイス東芝にはマルチメディア工房のほか、生活用品の展示スペースもある。

TOPIC

パソコンの内部を公開した解説書を購入者全員に配付

日本ゲートウェイ2000は、自社のパソコンの内部をわかりやすく写真で紹介した解説書を作成した。そして、今後、同社のパソコンの購入者全員に無料で配付してゆく。

アメリカで、このような解説書を配付するのは例があったけれど、日本では業界で初めてのことだ。内部写真を載せるどころか、パソコンのカバーを外しただけで製品保証が無効になるメーカーもあるからね。しかし、日本ゲートウェイ2000では、追加オプションのインストールのほか、ジャンパやスイッチ設定の変更、また、単に中身をのぞくだけでも、ユーザーがシステムを開けることが認められている。最近ではメモリーの増設などは、もはや当たり前。パワーユーザーとしてみればありがたい限りだね。

日本ゲートウェイ2000は、これからも、ユーザーに積極的に本体の内部を公開していくとのことだぞ。

⬆このように、解説書にはパソコン本体の内部構造の写真が掲載されている。これは、画期的なことなのだぞ。

PRODUCT

QV-10に新機種登場! これはお買い得なのか

デジタルカメラの火付け役とも言えるカシオ計算機のQV-10に、新たに2機種が発売されたぞ。今回発売されたのは、QV-10のコンパクトで携帯性にすぐれたところを継承し、これまでよりグッときれいな画像をプリントできるようになったQV-10Aと、TFT液晶モニターを2.5インチへと大型化、さらにレンズを望遠と広角の2焦点式(素直にうれしい)にしたQV-30だ。

このほかにも様々な特徴があるんだけれど、書き切れないのが残念。ただ、夏には画像の取り込み性能の向上した新機種の発売も予定されているだけに、手軽さはそのままでワンランク上の商品が欲しい人は悩むところだよね。

カシオ計算機

☎03-3347-4811

⬆新機種ならカメラどうしでのデータのやりとりもできる。QV-10A(右)が4万9800円で、QV-30(左)が6万9500円だ。

TOPIC

秋葉原にもパソコンのゲームセンター登場

前号で、パソコンゲームを楽しめるパソコン教室を紹介したけど、今度は東京の秋葉原にあるパソコンショップのT•ZONEミナミの中にも同様の施設がオープンしたぞ。

今回オープンしたのは、T•ZONE電脳宮殿。ここには、最新のゲームソフトが組み込まれた24台のパソコンが設置されていて、誰でも自由にプレーできるのだ。今プレーできるソフトは、『バーチャファイターリミックス』や『DOOM 2』、『ぷよぷよ』など様々。なかでも、フライトシミュレーターのソフトが豊富に取りそろえられている。ちなみにソフトの販売コーナーもあるから、プレーして気に入ったらその場で買うこともできるぞ。

札幌と福岡に新たにオープン予定のT•ZONEの店舗内にも、電脳宮殿と同様の施設が設置される予定。

電脳宮殿は、JR秋葉原駅下車徒歩約5分のT•ZONEミナミの7階。営業は午前10時から午後7時まで。秋葉原に来たらぜひ寄ってみよう。

T•ZONEミナミ
☎03-3257-1798

⬆電脳宮殿の中には、24台のパソコンが設置されている。ソフトは、随時最新のものに入れ替わる予定。

⬆電脳宮殿の利用料金は、当面の間は無料。つまり、遊び放題なのだ！

➡パソコン版『バーチャファイターリミックス』も大型スクリーンでプレーできるぞ。

⬇これは、電脳宮殿のとなりにある電脳喫茶。インターネットを無料で楽しめるのだ。

⬆Diamond Edge 3Dが組み込まれたパソコンも、このように並んでいた。

PRODUCT

いつどこでも『バーチャ』する生まれ変わったゲームギア

サターン版『バーチャファイター2』は150万本以上出荷され、業務用『バーチャファイター3』も今年夏ごろ登場予定など、ますます『バーチャ』人気は増すばかり。そんななか、『ゲームギア』の姉妹機の『キッズギア バーチャファイターMini』が発売されたぞ。

キッズギアのスペックは基本的にゲームギアと同じで、当然ながらソフトにも互換性がある。で、キッズギアのウリは、ソフトの『バーチャファイターMini』と、対戦ケーブルが付いて、ゲームギア単体と同じ1万4800円ということ。かなりお買い得になっているのだ。

『バーチャファイターMini』には、今までの『バーチャ』にない、アニメのストーリーに沿ったモードもある。バーチャファンは買いだね。

セガ・エンタープライゼス
☎03-5736-7330

⬆表面にアキラのイラストがプリントされてるから、アキラのファンなら買うしかない？

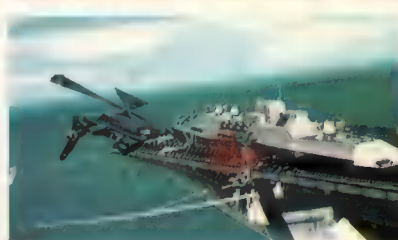
⬇これが『バーチャファイターMini』。携帯ゲーム機用と侮るなかれ。凄いぞ。

TOPIC

ナムコの屋内型テーマパーク ナンジャタウンの詳細発表！

ナムコが東京は池袋のサンシャインシティ内にオープン予定の屋内型テーマパーク、サンシャイン•ナンジャタウンについての詳しい情報を入手したのでお伝えするぞ。

ナンジャタウンの内部は、ナンジャコア、福袋七丁目商店街、マカロニ広場、ナンダーバード、ゴースト13番街という5つのエリアに分かれている。で、なかでも注目なのが、ナンダーバードにある『ファイヤーブル(仮称)』。これは、ヘッドマウンテッドディスプレーを装着してプレーする、体感型の3Dシューティングゲームなのだ。

ナンジャタウンは、今年の6月にサンシャインシティのワールドインポートマートビルの2階と3階にオープン予定。東京都世田谷区にあるナムコ・ワンダーエッグ/たまご帝国に続くナムコのテーマパークの第二弾として、人気を集めそう。

⬆4人乗りの最新戦闘ヘリに乗り込み、敵と戦うVRアトラクション、『ファイヤーブル(仮称)』。

➡見た目もユニークなアトラクション、『蚊取り大作戦(仮称)』。襲いくる巨大蚊を撃退するのだ。

TOPIC

VR技術を使えばバイクの免許が楽しく取れる

今年の9月から免許制度が改正されて、排気量400ccを超える大型二輪車の教習、いわゆる限定解除が一般の自動車教習所で受けられるようになる。そして、その免許制度改正にともなって、教習所に二輪車のシミュレーターを使った教習が義務づけられたのだ。

それを受けて、川崎工業がバーチャルリアリティー技術を駆使して開発したのが、このカワサキ二輪車運転シミュレーターだ。このシミュレーターではヘッドマウンテッドディスプレー(HMD)を使用しているので、教習者がどこを向いても、CGの世界が広がっている。見ていない方向にもクルマや通行者がいるから、今までの教習所では形だけになりがちだった、発進前や右折、左折時などの後方確認をしっかりしないと、事故を起こす。また、教習者が見ている画像はモニターに映し出されるから、指導員は教習者が今何を見ているかチェックできるってワケ。シミュレーターの終了後、記録された画像を再生しながら(視点変更可)、自分が事故を起こしたところなどを重点的に指導されれば、きっと指導員の言葉のひとつひとつが、深く胸に刻み込まれるハズだぞ。

HMDを使っているメリットはほかにもあるけど、なによりゲーム感覚で教習が受けられるってのがいいよね。このシミュレーターが普及するころには、限定解除の教習を受ける人がもっと増えるかな。

↑HMDからは、画像だけでなくリアルな音も出るのだ。このシミュレーターが教習所にあれば、きっと教習所に行くのが楽しみになるね。

↑指導員はモニターで、教習者が何を見てどう動いているかをチェックすることができる。

↑バイク本体には、川崎工業のカワサキZRXⅡの実車が使われているぞ。

←これだけのクオリティーでも感覚と画像がズレないから酔わないのだ。

PRODUCT

文字認識機能の付いたFAXが新登場

これの登場でFAXの送信革命が起きる！　なんてのは、ちょっと大げさかもしれないけれど、三洋電機から機能的に面白いFAXが発売されたので紹介しよう。今回発売されたのは、受話器を持たずに会話ができる機能の付いた、テブラコードるすFAX『SFX-70CL』だ。

このFAXのどこが面白いのかというと、なんと業界初の文字認識機能が付いているというところ。文字認識機能とは、手書きの文字を機械が自動で読み取ってくれる機能のことで、みんなも聞いたことくらいはあるよね。

『SFX-70CL』でFAX用紙を送信したい、しかも文字認識機能を使ってというときは、FAX用紙の上の余白の部分に相手先のFAX番号を書くだけで終わり。あとは用紙をセットして、スタートボタンを押すだけだ。もし間違ってたらどうなるの!?　と心配性のアナタ、送信される前に、ちゃんと女性の声でこれから送信するFAX番号を読み上げてくれるので安心だ。『SFX-70CL』なら、機械オンチの両親でも操作はバッチリのハズ。ぜひともオススメして欲しい機種の登場だな。

三洋電機
☎06-900-3781

↑業界初の文字認識機能の付いた「SFX-70CL」。もちろん受話器を持たずに会話ができる機能付きで、価格は7万8000円。

PRODUCT

今が買い時!? PHSの超便利グッズ登場!

NTT中央パーソナルからPHSをより便利に使いこなすためのアイテムが一挙に5種類発売された。

今回発売されたのは、PHSとポケベルの一体型端末、『P×P』(ピーバイピー)、低価格端末の『パルディオ101U』、『パルディオ・ホームステーション901U』、『パルディオ・ホームアンテナ201S』。そして、『パルディオ201S』だ。

『P×P』はPHSにポケベル機能をプラスすることで、PHSを着信エリア外に持ち出したときでもポケベルで着信メッセージを受けることができ、さらにポケットベルが受信した電話番号へワンタッチで発信することもできるぞ。『パルディオ101U』は、パルディオシリーズの最低価格機種で、PHSの電波を増幅し、サービスエリア外でも発着信できる『パルディオ・ホームステーション901U』とセットで購入すれば、子機として使うこともできる。一方、『パルディオ・ホームアンテナ』は、サービスエリア内で、窓際まで電波がきている場合、家の中でもPHSを使うことができるようにする電波増幅機だ。対応PHSは、『パルディオ201S』のみ。一般回線がいらないのでひとり暮らしの人にオススメだぞ。

NTT中央パーソナル
☎0120-898956

⬅『パルディオ・ホームアンテナ』と『パルディオ201S』。価格はそれぞれ1万9800円、4万5800円だ。

➡『パルディオ・P×P』の価格は5万6800円。カナ文字送受信可能で、バイブレーター着信機能も付いてるぞ。

➡『パルディオ101U』と『パルディオ・ホームステーション』。価格はそれぞれ、2万7800円と3万2000円。結構お買い得!?

TOPIC

インターネット上に無料で遊べるゲームページが開設

最近ログインでは、ネットワークを利用した対戦ゲームが熱い!なんて言ってるけど、みんなもやっているかな? マルチメディアタイトルの制作会社であるキノトロープは、4月からインターネット上でみんながゲームを遊べるホームページを開設した。しかも、料金は無料というからビックリだ。

このホームページで遊べるゲームは、テトリスのような落ちてくるブロックを積み重ねていくというものなど、約10種類。どれも対戦ゲームというよりは、ひとりで遊ぶタイプのゲームがメインになる予定だ。また、ゲームの種類も、年内中には約30種類ほどに増やしたいとのこと。この手のゲームに自信がある人は、早速アクセスして、友達とランキングを自慢しあおう。このホームページのURLは、http://www.kinotrope.co.jpだ。

キノトロープ
☎03-5478-8440

⬆見るだけでお金のかかるところもあるのに、遊べて無料なんてのはうれしいね。

TOPIC

試聴してから購入できる! MIDIデータ自動販売機

ヤマハミュージックメディアが、ISDN回線を利用したMIDIデータの自動販売システム、「ミューマ Muma(Music Maker)」を発表した。

ミューマは、楽器店などの店頭に設置された端末機で、MIDIデータをフロッピーディスクにコピーして、購入することができるのだ。

ミューマの利用方法は超簡単。販売機のタッチパネルモニターに表示される指示や、音声ガイドにしたがって、曲名、作曲者名、演奏者名、ジャンル別に曲データを検索でき、選んだデータは自動的にディスクに記録される仕組みだ。また、選んだMIDIデータを試聴することもできるぞ。ミューマ端末は、ヤマハのサーバー・コンピューターとISDN回線を通じて接続されているので、新曲も含め、常に約8000曲がストックされている。データの価格は2曲で900円から。

ヤマハミュージックメディア
☎03-3462-6210

⬅ミューマ端末は、3月から全国のヤマハ特約楽器店200店舗に設置され、MIDIデータの販売が開始されているぞ。

NEWS TOPICS

◆買い物するほどパソコンが安くなるカード

NECは、信販会社のジーシーと提携してポイントカード制のキャッシュバックサービスを開始した。NEC PCカードはクレジットカードとして使え、その利用額に応じてポイントが換算、蓄積される。ポイントは、NECのパソコンを買うときに現金に換算され、その分だけ値引きされる。カードは、ジーシーとJCBの加盟店で使えるぞ。

ジーシー
☎03-3346-2654

◆敵に塩？　セガが業務用CGボードを外販

セガ・エンタープライゼスが、業務用CGボードのMODEL 2の外販を始めた。3DCG技術はセガとナムコが飛び抜けていて、ほかのメーカーとかなり差が開いている。そこでアミューズメント業界を盛り上げるために、今回のような外販が行なわれたようだ。ところでセガが、MODEL 3を開発、発表したことは記憶に新しいよね。だからってワケでもないだろうけど、敵に塩を贈るとは、自信の現われ？

◆NECも500ドルパソコンを発売か!?

最近よく耳にする、500ドルパソコン。これはインターネットなどのネットワーク接続だけに機能を絞ったパソコンだ。すでに日米数社が開発中だけど、このたびNECも同様のものを開発していることが明らかになった。NECによれば、パソコンというより、電子メール専用機といったものになるらしい。すでにNEC社内では試作機を使用しているそうだぞ。早ければ今年半ばにも5万円前後で発売される。

◆4倍速CD-ROMドライブ内蔵テレビ

なんとCD-ROMドライブを内蔵したテレビが発売されたぞ。それは、パソコンとテレビを同時に楽しめる日本ビクターのネットワークワイドの新製品「AV-20MX6」(20型)だ。本体右下の4倍速のCD-ROMドライブは、パソコンと接続するとCD-ROMソフトを再生できるほか、音楽CDやビデオCDなども楽しめるのだ。価格は22万円なり。

ビクター
☎03-5684-9311

◆きれいで安いデジタルカメラが登場

撮った写真をすぐにパソコンで加工できるデジタルカメラに、高画質で格安な新製品が登場。セイコーエプソンが発売した、『カラリオPhoto CP-100』(6万9800円)は、撮った写真をプリンターで、簡単、即座に出力できるのが特徴だ。このCP-100のメモリーは1メガバイトで、標準で32枚分記録できる。5メガバイトまで増設もできるぞ。

セイコーエプソン
☎0424-99-7111

◆世界的な家電見本市E³にCESA不参加

コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会(CESA)は、エニックスや光栄などの、そうそうたる会社が参入しているゲームのソフトハウスの団体。実はそのCESAが、今年9月に初めて日本で開催される世界的な家電見本市のE³-Electronic Entertainment Expoに、参加しないらしいのだ。CESAには、特別会員として任天堂などのハードメーカーも参入してるので、E³はさびしくなってしまうかもね。

◆ソフトウェアコンテストの作品募集中

11月9日、第5回ソフトウェアコンテストが開催される。それに先駆け、エントリーする作品を募集しているぞ。募集されている作品は、ビジネスソフト、ゲームソフト、ユーティリティー、シナリオ・ストーリー、教育ソフトの5分野のパソコンソフト。最優秀賞には20万円が贈られる。エントリー締切は9月2日。詳しくは下記まで。

和歌山リサーチラボ
☎0734-84-2000

◆『バーチャ』ができるボード、98版も登場

DOS/Vパソコンでも出ている3Dアクセラレータボード、「Diamond Edge 3D」のPC-9821版が発売されたぞ。このボードには、『バーチャファイターリミックス』ほか、数本のソフトが付いてくるから、専用ソフトを買わなくても遊びまくれるってワケ。メモリーが、2メガバイトと4メガバイトのものがあり、価格は4万4800円から。

ダイアモンド・マルチメディア・システムズ
☎03-5695-8405

EVENT SCHEDULE

開催期間	イベント名	内容	料金	開催場所	問い合わせ先
～4月26日	LIGHT RUNNERS	コマーシャルアートなどで活躍するマーシャル・アリスマンの原画展。オーラを放つ生物たちをテーマに描いた作品を展示。	無料	クリエイションギャラリーG8	クリエイションギャラリーG8 ☎03-3575-6918
～5月20日	イレーヌ・メイヤーの世界 BLOOMING PLANET	SFイラストレーション作家、イレーヌ・メイヤーの作品展。精細なタッチの作品と音響効果によって、幻想世界に浸れる。	有料	有楽町マリオン・ミュージアム	事務局 ☎03-3356-8301
4月5日～4月7日	第24回東京国際 モーターサイクルショー	新型車やカスタム車など、国内外のバイク約500台が展示される。今回は、セガの「マンクスTT」のゲーム大会も開かれる。	有料	有明・東京ビッグサイト	事務局 ☎03-3590-3227
4月9日～4月12日	コミュニケーションTOKYO	PHSなどのモバイル通信や、最新ネットワーク事情を紹介。インターネットコーナーやテレビ電話体験コーナーも設置。	無料	有明・東京ビッグサイト	コミュニケーション事務局 ☎03-3231-3002
4月12日～4月14日	第27回東京キャンピング &RVショウ	アウトドアに関する総合展示会。ウェアやグッズ、RVカーまで、国内外のメーカー約100社がアウトドア製品を展示する。	無料	国立代々木競技場	社団法人日本オート・キャンプ協会 ☎03-3357-2851

ニュースのすきまから 社会派

下手ないいわけをして自分の首をしめちゃった人のお話かな

超本格的シミュレーション登場の巻

パソコンでモニター感電事実隠し回収

パソコン周辺機器販売会社"エレコム"(大阪府、葉田順治社長)が昨年から販売していたパソコン用モニターの一部に感電の危険性があるのに、それが伏せられたまま回収されていたことが、20日までにわかった。

『HRM-LS15』、『同-LS17』の15インチと17インチ台湾製モニター。

同社は昨年6月、輸入時の受け入れ検査で、1台の漏電を確認。7月に入り、神奈川県内の大学教授が、使用中のLS15の上部カバーに触れたところ感電。ケガはなかったが、購入先に伝えた。

連絡を受けた同社は、両機種の共通仕様であるブラウン管周辺の欠陥による漏電と推定、7月4日に回収を決めた。しかし感電のケースはふせ、ユーザーには「コンデンサーの不具合」と説明していた。

同社はパソコンブームに乗ってLS15を1603台、LS17を1046台、台湾のメーカーに製造を委託して輸入し自社ブランドで販売、昨年7月初めまでに計477台を出荷。

回収後の調査で、感電したモニターは高圧電流端子のゴム製カバーの破損が認められたという。

同社は昭和61年設立。昨年度の売り上げは約121億円の業界中堅。

同社の高橋雅史総務課長は「感電の事実を伝えなかったのは当社の落ち度。ユーザーには申しわけなかった」と話している。

2月20日　共同通信ニュース速報

有害舟岡(以下舟岡)　ヤバいよなー。モニターってかなり高圧電流が流れてるはずだよ。

高島おしゃむ(以下高島)　内部は関係なしで、上部のカバーだけで感電するとは、これは完全にヤバいな。モニターのカバーって普通、絶縁されているもんなあ。

高橋ピョン太(以下高ピ)　正直いってコワいよ。高圧電流端子が破損していたんだからね。死んだり、大怪我した人がいなかっただけでもよかったというべきだね。

舟岡　昨年6月の検査で異常が発見されていたのに、見切り発車のような形で発売されていたんだな。

高ピ　うすうすは気づいていたんだけど、たいしたことないと思って売り出したんだろうか。

舟岡　発売からわずか1ヵ月で回収が決定ってことは、かなり問題が深刻だったって感じがするな。

高ピ　しかも回収のときの理由がすごい。"コンデンサーの不具合"だって。ちょっと苦しいって感じ。

高島　ホント、メーカーの対応を見ていると、なんだか昨年末に発生した、"もんじゅ"の事故のような感じのごまかしかただなあ。

高ピ　日本企業の体質かな。

舟岡　発見した時点で事実を公表したほうが、事件としては騒がれずにすんだのにね。

高島　回収した本当の理由をヘンに隠したりしたせいで、かえって事件が大きくなってしまった。もうちょっと考えたほうがよかったような気がするな。そのメーカーの信頼って問題もあるんだし。

高ピ　でも、こういうときは、ちゃんと登録ユーザーになっておけば、真っ先にサポートが受けられるよ。こういうこともあるから、メーカーにユーザー登録の通知をしておくといいよ。

高島　まだこのモデルのモニターを使っている人がいたら、すぐにメーカーに連絡したほうがいいね。

舟岡　自分の使っているパソコンや周辺機器のメーカー登録もちゃんとしたほうがいいってことだな。

通報は本当に"大学教授"の一件だけだったのか?

え?静電気かと思ってましたが……

ほら乾燥した日がつづきますしい……ねえ?

よし、このスキに回収だ!!

ちゃんと事実を伝えてね

独り暮らしのお年寄り支援システム

NTTはひとり暮らしのお年寄りの健康を支援するための情報処理、通信システム『SR-10Ⅱ』を23日に全国発売。お年寄りが急に具合が悪くなったとき、緊急通信機能がついた電話機や腕時計(別売り)のボタンを押すと、福祉センターや消防署などに置かれた主装置に、通報者の住所や連絡先などが自動的に表示されるしくみ。装置に登録されたお年寄りを定期的にリストアップし、これまでの相談データを見ながら健康状態を聞く電話をかけられるようにする「お元気コール」機能もある。パソコンとプリンターのセットで345万円。

2月22日　時事通信ニュース速報

舟岡　パソコンとプリンターのセットで345万円とは、チト高すぎるんじゃないの。ぼったくりだよ。

高ピ　いや、高くないよ。だってこれはシステムの値段でしょ。

舟岡　?　しすてむですか。ど、どういうことなんでしょ?

高ピ　これはパソコンやプリンターを高齢者の家庭に設置するんじゃなくって、地方自治体なんかが導入するシステムじゃないの。

舟岡　あうあう……。

高ピ　その端末の電話機や、腕時計を高齢者の家庭に配置するんだよ。だから別売りじゃんか。

高島　このシステムを導入するの

ってお役所でしょ。だったらこの値段はかなりお買い得なんじゃないの。でもこういうものは、そのお役所で作ってもらいたいものだな。つまんないとこに、オレたちの血税を使わずに、もっと有意義な使い方をしてもらいたいよ。

高ピ　いや、お役所が開発すると、開発経費が民間の、倍から3倍くらいはかかるんじゃないの。お役人って金銭感覚がにぶいじゃん、やっぱり。

舟岡　がびょーん。もしかしてニュースの意味を読み違えていたってこと？　ああっ、全国誌で頭が悪いことを暴露してしまった。

高ピ　心配するなよ。こんなことがなくても、キミの頭の悪いのは読者はみんな知っていたと思うよ。

高島　そうそう。今に始まったことじゃないしな。

頭が悪い舟岡　どうしてあなたたちはそうやって傷心の人に追い撃ちをかけるかなあ。事実だからあまり反論できないけど。

高島　世の中そんなもんだよ。

高ピ　ニュースの本質をちゃんと理解しないと、あんな恥ずかしい人になっちゃうというお話でした。

パソコン"関ヶ原の戦い"
陸自がゲーム演習

陸上自衛隊第十師団(名古屋市)は27日、守山(愛知県)、久居(三重県)、金沢(石川県)の3駐屯地が離れた場所からパソコン上の仮想空間で戦う『[illegible]団対抗指揮所演習』を始めた。同師団によると、演習には計約350人が参加。3駐屯地のパソコン約30台を自衛隊の専用回線で結ぶ。

想定では、久居、金沢両[illegible]屯地の"戦闘団"が戦い、守山は審判役となる。同日は両戦闘団が斥候を出して様子を探り合い、28日に岐阜県の関ヶ原付近で激突。ウォーゲームに似たパソコン版〝関ヶ原の戦い"が繰り広げられる予定。

久居、金沢の戦闘団は〝情報"〝機動"〝火力"〝兵たん"の4分野の情報を次々とパソコンで入力。気候や地形など刻一刻と変わる状況がパソコンの画面上の地図の上に表示される。情報は瞬時に守山駐屯地の〝総裁部"に送信され、同師団が開発した『審判ソフト』で勝ち負けや死亡[illegible]などが自動判定される。

従来の演習と違い、[illegible]をオンラインで結んだ場合は幹部が1ヵ所に集まらずに実施でき、[illegible]動費用がかからない利点がある。

同師団広報室は「今回はまだ試験的実施の段階だが、1998年ごろにはソフトを完成させたい」と。

2月27日　共同通信ニュース速報

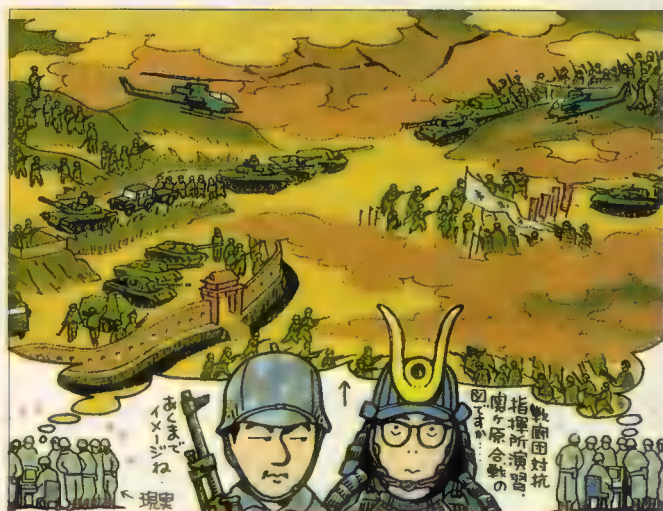
舟岡　自衛隊がモノホンのウォーゲームをしたらしいのですが。

高ピ　オレはグラフィックがどうなっているのか知りたいな。こういう実務的なものだから、グラフィックはあまり力を入れていないかもしれない。でも、キャラクターベースってことはないよね？

高島　しかし、それはそれで味があるんじゃないの。

舟岡　実際にある兵器を、専門の人間(自衛隊員)が評価したソフトって、不謹慎かもしれないけれど、なんだかゲームっぽくって面白そうだなあ。うらやましいよ。

高ピ　しかも通信対戦だぜ。これは面白いと思うよ。

高島　パソコンをつなぐ回線が、自衛隊の専用回線ってのがまたイカスと思わない。

舟岡　それは一般回線だとハッカーとかが恐いからじゃないかな。防衛上の機密になるんだし。

高島　これってリアルタイムシミュレーションなのかな。それとも各端末から入力されて、一斉に処理されるようなものなのかなあ。

舟岡　訓練に使うんなら、技術的には難しいかもしれないけれど、リアルタイムのほうがより効果的だと思うな。

高島　30台のパソコンをつないで、のべ350人が参加するんだから、リアルタイムはかなり難しいんじゃないかな。そういえば、30台のパソコンを350人で使うというのも、不思議といえば不思議だな。

高ピ　12、3人で1台のパソコンを使うのかな？　集まってあーでもない、こーでもないって感じで話ながら作戦を作って。

舟岡　なんだかそれはイヤだな。もうちょっといいやり方があるんじゃないかなあ。

高ピ　使っているパソコンにも興味があるよ。ニュースでは単にパソコンと書いてあるだけなんだけど、実際はどうなのかな。やっぱDOS/Vで、ウィンドウズ95じゃなきゃヤダ！　って感じなのかな。それともパソコンじゃあなくって、ミニコンみたいな端末だけなのかなあ。うーん知りたいなぁ。

舟岡　意外とヘボかったりして。

高島　『審判ソフト』にも興味があるな。なんだかおおげさなネーミングだけど、中身はどうなってるんだろ？

高ピ　カードバトルかもよ。スペシャルカードで相手全滅とか。

舟岡　パソコンソフトならではの盲点みたいなものも、きっとあるんだろうなあ。

高ピ　それはあると思うよ。システムの設計者が考えてもいなかった入力がされると、実際にはありえない結果になることがありそうだし。ここらへんがパソコンらしくって、面白いところだよ。

高島　でもそれは、普通〝バグ"といわないか？

高ピ　それがパソコンっぽくって面白いことなんだよ。

うーん、リアルな戦いだ

高橋ピョン太

最近パソコンをいじるのが楽しくって、なんか作りたいなぁ、なんて思っていろいろなツールを買い込んだり、環境整備したりしてるんだけどぉ……。気がつくと新しいパソコンが欲しくなってるオレ。だめかも。

高島おしゃむ

陸上自衛隊が作ったとかっていう、ウォーゲームに似たシミュレーションソフトって、なんかスゴク面白そーだなぁ。実際に、どんなカンジで戦うのかを見てみたい。なんか、[illegible]近の自衛隊の頭脳は強まってますな。

有害舟岡

陸上自衛隊の訓練用ソフトってスゲーと思いまふ。やっぱフツーのシミュレーションゲームとは違った兵器への評価がなされているんだろうな。そこんとこの細かい数値を知りたい、って思うオレはやっぱオタクかなあ。

WORLD WATCH

ネット使用料金がメチャ安! まるで夢のような韓国の現状

日本でパソコン通信をするときに最大のネックとなるのは、なんといっても電話料金の高さだ。平日の市内基本通話料金は、NTTの場合3分で10円。ただし、近くに中継局のないところからアクセスすれば、当然ながら市外通話料金が適用されてしまう。このため、地域によっては電話料金がベラボウに高くなってしまうのが現状だ。

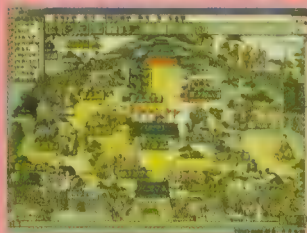
こんな日本の状況と比較して、あまりにもウラヤマシイ通信環境が整っているのがお隣の国、韓国。市内通話こそ3分で約5円と、物価を考えれば日本よりやや安いかなっていう程度でしかないが、市内通話料金の3割引きの電話代で、全国どこからでもパソコン通信ができちゃうところがミソ。韓国のネットには、"014"で始まる専用の電話番号が割り当てられていて、この回線の使用料金が普通の通話料より割安に設定されているわけ。おまけに、ネットによっては専用の通信端末機をナント無料で貸し出しているところまであったりするからスゴイ。こうした端末は、郵便局などの公共施設にも設置されていて、大人から子供まで自由にログインできちゃうのだ。

こうしたことからわかるように、韓国の人たちにとって、パソコン通信はとっても身近な存在。ログインが誇る韓国在住の情報部員、張さんの話によると、無料の端末でネットを使っていた人が、より快適な通信環境を求めてパソコン購入に踏み切るケースが多いとのことだ。実際、韓国のパソコンユーザーのほぼ全員が、自分のマシンをネットにつなげているらしい。もちろん、『DOOM』などのイカすゲームを、ネット上で通信機能をフルに生かしてバリバリに楽しんでいるそうで、通信に関しては日本よりはるかに先を行っているようだ。日本も、韓国並みに環境が整備されるといいのにねぇ。

無料貸し出しサービスも!

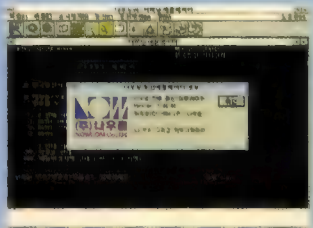
⬆➡パソコンを持たない一般ユーザーのために、ハイテルが無料で貸し出している端末機。

ハイテル

韓国の通信事情に触れたついでに、韓国の代表的なネットを4つほど紹介しちゃおう。まず最初に紹介するのが、韓国のNTTとでも言うべき韓国通信(Korea Telecom)が運営しているここ。使用料金は、一ヵ月に何百時間アクセスしても約1400円という安さだ。このためか、75万人という、韓国で最も多くの会員を抱えている。

千里眼

最大規模を誇るハイテルが"量"で勝負するなら、ウチは"質"で勝負してやる、というのがこちら。日本の第二電電に相当する、デイコムという会社が運営している。余裕のある回線を確保しているため、いつもスムーズな通信ができるようにしている。このため、利用者の満足度が非常に高いのが特徴だ。ちなみに正式名称は、『千里眼マジックコール』という。

ナウヌリ

"2大老舗ネット"と呼ばれているハイテルや千里眼に対抗して、最新の通信環境を提供すべく開設されたネットがここ。韓国で初めて、28800bpsの高速通信速度に対応していたり、グラフィカルな専用通信ソフトを配布したりと元気がいい。ただ、不法コピーしたデータのアップロードを黙認している、というウワサが立つなど、元気すぎる一面も。

ユニテル

韓国が世界に誇る大財閥、三星グループが今年1月に開設したばかりの新参ネット。とはいえ、サービス開始時点ですでに5万5000人もの会員数を確保してしまった、というからスゴイ。それもそのはず、これらの会員はすべて三星グループの社員たち。これから家族や関連企業などの会員が増えるのは必至で、短期間で巨大なネットに成長する可能性アリ。

ノートパソコン使用者に警告 アメリカで盗難事件が急増中

外回りや出張に出るビジネスマンの多くが、ノートパソコンを携帯しているアメリカ。そのアメリカで、昨年あたりからノートパソコンが盗難にあうケースが急増している。現地の保険会社が調べたところによると、米国内で発生したノートパソコン盗難の被害総額は、昨年だけで約670億円。換算すると、1日に約2000台が盗まれている、という異常事態なのだ。

最も被害にあう確率が高い場所は〝空港〟。チケットカウンターや待合室での置き引きのほか、「ケチャップがついてますよ」などと女性に話しかけられているスキに、共犯者がパソコンを持ち去る、という手口もある。ケチャップ強盗に引っかかるのは日本人だけかと思っていたけど、アメリカ人も結構やらているみたいなのだ。

盗難事件急増のあおりを受けて、パソコンの保険料金は2割もアップしてしまった。社員用パソコンの保険料を支払う企業にとって、費用の増加はバカにならないはず。そこで、とある大企業の安全管理責任者に取材してみると、彼らが頭を痛めているのはお金の問題ではなく、むしろパソコンの〝中身〟の問題のほうらしい。つまり、盗まれたパソコンにセーブされている極秘のセールス情報が、外に漏れるのを何よりも恐れているのだ。

考えてみれば、パソコン本体を闇市場に流すよりも、中に収められた極秘情報を売ったほうがダンゼン儲かる。犯人たちが、こんな絶好の金づるを見逃すはずはない。彼らに対抗して、多くの企業が盗難防止用のビデオなどを作成。ついには、インストールしただけで、マシンのありかを定期的に知らせてくれるソフトまで登場してしまった。これってスゴくない!? ま、とりあえずは、ノートパソコンを持ってアメリカを旅行するときは、くれぐれもご用心を。たとえハードディスクの中身が、ゲームソフトばかりでもネ。

国産コンピューターゲームを芸術作品として永久保存

イギリスの王立映画・テレビ保管所といえば、歴史的に保存する価値アリと認定された、世界的に著名な映画やテレビ番組が収められた権威ある施設。全部で27万5000点にも及ぶ同所のコレクションに、このたびゲームソフトの『スペース・インベーダー』と、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』が加えられることになった。この決定は、施設を運営する英映画研究所が、コンピューターゲームも映画と同様に芸術作品として保管する必要がある、と判断したことによる。関係者は、「初期の映画の多くは失われた。ゲームが、映画と同じ道をたどってはならない」と語ったという。マリオは入れてあげないの？ って気もするけど、とにかくおめでとう、ソニックとインベーダー！

パソコン通信はハマり過ぎに注意しましょう

カリフォルニア州モンテレーに住む、プリチャード夫妻に起こった悲劇のお話。結婚して28年になるこの夫婦は、このところどうも冷たい関係が続いていた。その原因は、奥さんが一日中、パソコン通信でのチャットに夢中になっていたから。奥さんにしてみれば、つまらない亭主と話をするよりも、ネット上の友人たちとホットな会話を交わすほうが百倍楽しい、というわけだ。ところが、無視されている旦那にしてみれば、年がら年中パソコンと向き合っている妻に腹が立ってしかたがない。込み上げる怒りを押さえ切れなくなった彼は、ついに妻と激しい口論に。挙げ句の果てに、なんと奥さんをまくらで窒息死させてしまった！ 彼は今、11年の禁固刑に服役中だ。

リック・ヘインズの地獄耳

ウソとナゾだらけの"500ドルパソコン"

最近、新聞やテレビでよく見かけるようになった〝500ドルパソコン〟。あれって、インターネットなどのネットワークに接続する端末機のことなんだ。この手のマシンには、ハードディスクやCD-ROMドライブはおろか、フロッピーディスクドライブすら付いていないのが一般的。つまりこれ、ハッキリ言って〝パソコン〟と呼べるシロモノではないのだ。パソコンとの類似点は、キーボードやマウスが付いていることだけだ。

それにしても、インターネット用マシンの安売り攻勢はすさまじいものがある。昨年末に500ドル(約5万3000円)で買えるものが発表されたかと思ったら、つい先日には、なんと300ドル(約3万1500円)を切る超安売り機が、アメリカで発売された。

このマシンを製造したのは、カリフォルニアにあるリプライというパソコンメーカー。同社によると、構成するすべてのパーツに再利用部品を使うことによって、この低価格を実現させたらしい。使い勝手は試してみないとなんとも言えないけど、ゲーム機なみの価格でネットサーフィンが楽しめるのなら画期的かもね。

こうした中、米国IBMも同様の端末を開発中。名前は『IPC』。インター・パーソナル・コミュニケーターの略称だ。来年の発売がウワサされるこのマシンの予価は、1000ドルを上回るとのこと。詳しい仕様が不明なのでなんとも言えないが、なぜメーカーによってこうも値段が違うの？

PF.magic™

Dogz™

Your Computer Pet™

ドッグズ〜ユア・コンピュータ・ペット〜

Dogz（ドッグズ）

完全日本語版–Microsoft Windows3.1 日本語版対応
（Windows95日本語版対）

1996年4月発売予定 予価¥3,800（税別）
（Mac版は1996年5月発売予定）

ドッグズ、オーナーのしつけ次第で性格や体型までも変わってきます。
過剰にかわいがるととっても甘えん坊に、エサを与えすぎると太ってしまいます。
あなたもオーナーとなって、「コンピュータ・ペット」を育ててみませんか？

スクリーンセーバー機能も備わった「コンピュータ・ペット」、
完全日本語版で、オーナー大募集中！！

ドッグス、コンピューターのなかで大暴れ！！

PF.magic

TRiTRYST™（トライトリスト）

直輸入英語版（完全日本語マニュアル付き）：Windows95日本語版対応
（FD"3.5 4枚組）
Macintosh版
（FD"3.5 6枚組予定）

Windows'95 MAC

WIN95版：3月15日
MAC版：3月予定
定価各¥4,800（税別）

完全にハマル新しいタイプのパズルゲーム！
多数用意されたフィールドにマークや色の異なるブロックを配置し、3つ並べて消していく思考型パズルゲーム。ルールは簡単、でも奥が深く、通信対戦も可能な一本です。

MANIC KARTS

Virgin INTERACTIVE entertainment

(マニックカート)

英語版日本語マニュアル付き
IBM100%互換機対応
DOS/V CD-ROM
1996年4月発売予定 予価¥8,800(税別)

F1マシーンでもストックカーでもない、
最も危険な、そしてダイナミックな「カート」で忠実に再現された
世界各地の16コースを走り抜くのだ。
大胆に、リアルに描かれた3Dグラフィック、
戦利金でチューンナップを施し、ライバル7台を倒すべく、
最高のマシーンで戦い抜くのだ！

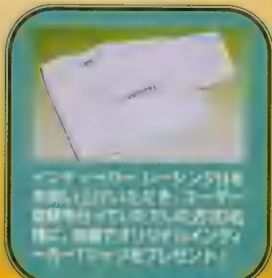
レースもヴァージンの世界を魅せる！

PAPYRUS TM

INDYCAR RACING II

(インディーカー レーシングII)

IBM-PC100%互換機対応
DOS/V CD-ROM 好評発売中
定価¥8,800(税別)

するリアルな迫力。
緻密な設定を可能にした最高のレースシミュレーション決定版。

Screamer™(スクリーマー)

DOS/V CD-ROM 好評発売中
定価¥8,800(税別)

パソコンで初めてのポリゴンによる
3Dアクションスタイル・レースゲーム。
通信による対戦プレーで最高6人まで同時プレーが可能。
速さが勝負のスピード感・臨場感にあふれたリアルなレースゲーム！

リアルタイム3Dテクスチャーマップを用いた、
迫力あるレース
VTR 、プレイバックモードで
自分の を研究することも可能。
3 の視点切り替えで、
ドライバーシートと、
斜め後方、
そしてヘリコプタービューから
レースを することができます。

ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社 〒103 東京都中央区日本橋浜町2-25-1 日本橋久松ビル TEL(03)3666-6021

新システム続々！英伝の概念を打ち破る英伝IV「朱紅い雫」

オープニングイベントの秘密

ゲームを始めてすぐに、主人公アヴィンの生活を見れるイベントがありますが、実はこのイベントが、アヴィンの強さや成長の度合を決める重要なイベントなのです。質問に対して選択するだけなのですが、正解はありません。自分自身に置き換えて素直に選択してもいいし、推理して理想のキャラを作るのも全くの自由です。普通のキャラメイキングは数値を入力するだけの味気ないものですが、「朱紅い雫」は、キャラメイキングも楽しみながらできるように工夫されています。

新たなる魔法が誕生。その名も精霊魔法

精霊魔法は、精獣を呼び出して戦わせる召喚魔法の一種です。精獣は「地」「火」「水」「風」の４種類があり、それぞれランク１から５までの計20体を呼び出すことができます。ただし全員が精霊魔法を使えるわけではなく、また使えるキャラも１種類の精霊魔法しか使えませんので、状況に応じてパーティを編成する必要があります。精獣はどれも強力ですので、パーティに精霊使いがいると心強い味方となります。

100以上のオープンシナリオ

「朱紅い雫」はメインシナリオだけでも「白き魔女」をはるかに越えるスケールですが、さらに100以上のオープンシナリオが用意されています。パーティの状況によって発生したり、あるシナリオをクリアしないと発生しないシナリオもあったりと、１回プレイするだけでは、すべてのイベントを見ることができないほどのボリュームをもっています。

新戦闘システム搭載。T.C.Bシステム

全く新しい戦闘システム（T.C.B＝タクティクス・コンバット・バトル）を採用。戦闘に入ると、まず移動コマンドで有利な位置へ移り、攻撃可能距離に入ると、それぞれ得意な武器や魔法で攻撃します。戦闘はアニメーションで表現され、視覚的にも楽しめます。さらに、オート／マニュアルの切り換えができるようになり、自分に合ったスタイルで楽しむことができます。

パーティキャラの自由な選択

「朱紅い雫」では自由にパーティを組むことができます。仲間になるキャラは、それぞれの町でプレイヤーが来るのを待っています。各キャラはそれぞれ得意な武器や魔法が設定され、性格も個性的ですので、キャラを育てる楽しみが今まで以上に増えています。

ファルコム初！MIDI音源対応

多くのゲームミュージックファンの要望にお応えして、ついにMIDI音源に対応しました。迫力あるサウンドが、ゲームを盛り上げます。

さらに磨きがかかったアンジュレーション

「白き魔女」で好評だったアンジュレーションを表現した地形が、さらに磨きがかかり前作以上にリアリティのある世界を実現しています。戦闘もフィールドすべてが戦いの場になりますので、前作以上に地形を利用した戦術が必要になっています。グラフィックの描き込みもシリーズ最高の緻密さを誇っています。

大好評のYsマテリアルコレクションの第2弾
未公開のYs IV・V設定集も一挙公開！

【Windows用素材集】イースマテリアルコレクション2

Ys Material Collection 2

好評発売中

●Windowsのデータ形式からMacintoshへの形式に変換するか、Windowsのデータ形式が扱えるアプリケーションがあれば、Macintoshでご利用できます。

メディア:CD-ROM
価格5,800円

大好評のMIDIコレクションシリーズ第３弾
開発中の超最新作「VT」のBGMを緊急収録！

ブランディッシュ MIDI Collection

好評発売中

●オリジナル音源完全再現版●MIDIアレンジ版
●SC88音源専用版●XG音源専用版　全32曲

メディア:ハイブリッドCD-ROM
価格4,800円

パソコンRPG人気No.1を樹立した
「白き魔女」のWindows95対応版が
ついに待望の新発売！

白き魔女

THE LEGEND OF HEROES III

好評発売中

PC-98/9821専用
Windows95/
MS-DOSプロンプト対応版

白き魔女＋英雄伝説マテリアル

Windowsユーザーに大チャンス
英雄伝説マテリアルコレクション付で

メディア:CD-ROM
特別価格12,800円

通信販売でも購入できます。（送料サービス）
●電話１本で購入（予約）できます。またFAXや葉書での申し込みもOK。●現金書留や郵便振込でも購入できます。
＊注文する時には、ソフト名・機種・メディア・住所・氏名を忘れずに。
お問い合わせ先：TEL.0425-27-6501　受付時間／月～金　AM9:00～PM5:30　FAX.0425-21-2109　24時間受け付けております。

Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190　東京都立川市曙町1-14-13　☎0425(27)6501

Windows®95対応

KII Amaranth REMIX

アマランスKIIリミックス

4月19日
発売予定
標準小売価格
¥9,700
(税別)

アマランス・シリーズ
ウインドウズ版、遂に発売決定!!

「アマランスI・II・IV」の世界に通じるストーリーを外伝として綴る最新作!
PC-98で大ヒットしたシミュレーションRPGをウインドウズ対応としてリメイク。
より快適な操作環境と高密度グラフィックで、装いも新たにお届けします。

時は「アマランスI」をさかのぼること252年前。
大陸の東は、ラウシュリット王国のフレッセン王が[illegible]していた。
王の[illegible]隊は版図を広げるために近隣諸国へ[illegible]。
その[illegible]は熾烈を極め人々は苦しみあえいだ。
だが、その[illegible]制に疑問を持ち始めた[illegible]の一人ランドシャフトは
指揮下の部隊とともに反旗を翻すことになる。
ここに、国の[illegible]者と国を[illegible]する者の[illegible]命をかけた、
壮絶な戦いが始まった。

- 全22エピソードを制覇するシミュレーションRPG。緻密に構成された世界の中で、個性的な人物たちが、感動を約束させるストーリーを演出する。
- プレイヤーユニットは[illegible]重ねることにレベルアップ、呪術が使いこなせるようになるなど、RPGの要素もふんだんに取り入れている。
- [illegible]では一人の指揮官が複数のユニットを率いて戦う。最大8人の指揮官を使いこなすことで、より戦略性の高い戦いが楽しめる
- 各ユニットは個性的な10[illegible]の属性を持ち、さらに18種類の職業に細分化される。戦いの局面に合わせ、特性を活かした戦術を組み立てられる。

[illegible]境
●OS：Windows 95日本語版、Windows3.1日本語版●CPU：i486/33MHz以上(推[illegible]Pentium／75Mhz以上)●メモリ：8MB以上(推奨12MB以上)●ディスプレイ：640×480ドット以上／256色以上表示可能ディスプレイ●要CD-ROMドライブ●要マウス●音源：CD-DA及びPCM音源またはGM規格MIDI音源対応

風雅システム
FUGA SYSTEM
[illegible] TEL 0764-29-6791

発想、個性、こだわり、

せっかくの才能を
生かしきれないのは、会社の損失。
ベストな環境で仕事をしてもらうのは、
当たり前のこと。

発想、個性、こだわり、

スタッフ募集

住宅

個性的でクリエイティブな仕事のためには、私生活の安定も[illegible]な要素。そこでスクウェアでは、家賃を最大80%まで会社が負担する[illegible]上社宅制度を整備。賃貸の[illegible]の敷金支払いを会社立替(最大3カ月分)で行うこともできます。また、不動産物件を購入した際、10年を限度として会社がローンの一部を補助する住宅ローン[illegible]助制度、自宅手当も完備。

勤務時間

独創的な仕事であれば会社でやることにこだわる必要はない。公園の散歩が最高の創造空間だという人もいるのです。そこでそれぞれの最も快適なやり方で仕事ができるよう、1日に分[illegible]位の出勤でも8時間労働したとみなす[illegible]量労働制を採用。自分の仕事をこなしておくことを条件に、標準勤務時間(10時～18時)にとらわれず自由に働くことができます。

仕事環境

創造性をフルに生かすため、スクウェアでは常に最善な環境を整えています。集中力を高める個人ブースを始め、大量データをスムーズにやりとりできる最新の社内LAN、各自専用の開発機材としてのMacはもちろんONYX、INDY、INDIGO2も既に導入しています。

規定待遇

昇給年1回、賞与年2回、交通費支給、各[illegible]社会保険完備、退職金制度、貸付金制度、健保組合保[illegible]所、定期健康診断、財形、持株[illegible]あり。海外社員旅行は2年に1回参加でき(実施は毎年)、いくつかのコース(期間はいずれも約1週間)より各自で目的地を選択。

休日

完全週休2日制。年間休日は有休とは別に148日となっています。[illegible]休暇は1カ月間[illegible]続して休むことが可能(95年実績)で、[illegible]1年を過ぎれば、最長10日間の海外旅行休暇をとることができます。その[illegible]、旅行[illegible]金として1泊につき2万円が支給されます。さらに、ゲームを1本仕上げたあとにも、1カ月間のリフレッシュ休暇が認められます。

勤務地　東京：目黒

職種

❶ プランナー　ストーリー・キャラクター・ゲームデザイン等の企画・演出
❷ グラフィックデザイナー　ゲームキャラクター・背景などのグラフィックデザイン
❸ プログラマー　ゲームソフトのプログラミング
❹ CGデザイナー　3次元を用いたグラフィックデザイン
❺ CGプログラマー　3次元CGのプログラミング及びレンダリング
❻ 広報・宣伝　スクウェアのソフトに関する一連の宣伝企画業務

資格

❶～❻高卒以上、その他に
❸C言語またはアセンブラでオリジナルゲームを作ったことがある人。若しくはゲームプログラマー経験者
❹空間デザインに興味があること
❺GL、Open GLを使ったプログラム経験者、若しくはレンダラーがかけるか、Rendermanが使えること
❻22歳～30歳位まで

応募

履歴書に希望する職種と広告をみた媒体名を明記の上、必要資料と合わせてお送り下さい(応募しめきりなし)

必要資料

❶ 企画書若しくは自分が過去にたずさわった映像、コンテなどの作品
❷ B4以下のカラー作品3点以上とデッサン・クロッキー数点
❸ プログラミングできる言語、マシンの一覧表。オリジナルゲームまたは作品リスト
❹ B4以下のカラー作品3点以上及びデッサン・クロッキー数点
❺ 経験のあるプログラムの概要またはレンダラーで作成した画像サンプル
❻ 職務経歴書と自己PR文

＊応募[illegible]類及び作品はいずれも書式・形式ともに自由
＊応募作品はご返却いたします
＊ご不明な点等はテープ及び、HOME PAGEにて応募要項をご案内しております。

TEL.採用担当　03-5496-5308
HOME PAGE　http://www.spin.ad.jp/square
E-mail address　office@square.co.jp

特にご質問のある方は、月～金(平日)12時～17時の間、上記の[illegible]号で直接係の者がお答えしますのでお問い合わせ下さい
＊会社案内のご請求は官製葉書に氏名、住所明記の上、お送り下さい

応募書類送付先　〒153　東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー(株)スクウェア「L4係」

会社[illegible]

設立：昭和61年9月
資本金：44億9,700万円
年間売上高：330億円(1995年3月期)
経常利益：75億円(1995年3月期)

株式公開：日本証券業協会に店頭登録(1994年8月)
社員数：302名(1995年11月現在)
従業員平均年[illegible]：27.0[illegible]
関連会社：株式会社ソリッド(東京都目黒区)
SQUARE SOFT, INC(米国ワシントン州)
SQUARE LA, INC(米国カリフォルニア州)

SQUARE
株式会社スクウェア　〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

ELECTRONIC ARTS™

AIR WORLD

U.S. NAVY FIGHTERS™ GOLD

U.S. NAVY ファイターズ GOLD

最新戦闘機を操縦してのドッグファイト。

U.S.ネイビーのエースとしてミッションを完遂せよ。

フライトシミュレーターの定番"U.S.ネイビーファイターズ"に。別売の機能拡張＋ミッション追加CD-ROM"マリンファイターズ"を組込んだ"U.S.ネイビーファイターズ GOLD"が登場。米空母アイゼンハワー所属の海軍エースパイロットとなり、パトロール、護衛、上空制圧など80以上のミッションをクリア。トムキャットをはじめとした最新戦[illegible]が、エキサイティングなドッグファイトを展開。航空専門誌エアワールドの刊行でも知られる、株式会社エアワールドの完全監修による折り紙付きエアーコンバットゲーム。

PC-9821	CD-ROM	12,800円(税別)	'96年4月26日発売
DOS/V	CD-ROM	12,800円(税別)	好評発売中

●株式会社エアワールドによる完全[illegible]●映像描写シーンは、有名声優を起用した日本[illegible]吹替え●実戦で活躍中の[illegible]を操縦し空域を制[illegible]F-14 Tomcat, F/A Hornet, F-22 Lightning II, SU-33 Flanker, Night Attack Harrier II, etc.●S-VGA対応によるエキサイティングな映像●"U.S.ネイビーファイターズ(50)"+"マリンファイターズ(35)"ミッション●[illegible]空[illegible]真や衛星写真をベースにした新テクスチャーマッピングでの地形描写

ELECTRONIC ARTS VICTOR INC. 3RD ANNIVERSARY

こ[illegible]マーク[illegible]見たら、[illegible]チェック!!

皆さまの多大なご声援に支えられ、弊社は昨年10月をもちまして、設立三周年を迎えることができました。そこで、日頃のご愛顧を感謝して、3周年記念キャンペーンを展開中です。詳細は店頭のポスター、ちらし、POPもしくは商品内の案内などをを通してお知らせいたします。今後とも弊社製品のご愛顧をお願いいたします。

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

[illegible]宮前[illegible]12[illegible]

商品[illegible]するお問い合わせ：カス[illegible]サ[illegible]ト係TEL.03-5410-3100(受付[illegible]間12:00～16:00/月～金)

ELECTRONIC ARTS™

Magic Carpet DX

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

マジックカーペットDX

砕けた魔法世界を取り戻せるか。
魔法の絨毯にのったファンタジー。

黒魔術による魔法エネルギー「マナ」の悪用で砕けた世界。
再び一つの世界を取り戻すため、若き魔導士が魔法の絨毯で飛び立った。
襲いかかる怪物たちをさまざまな魔法で撃退しながら
「マナ」を集めてゆく戦略的3Dシューティングゲーム。
ファンタジーの世界をゲームで体験。

- 戦略的要素に3Dシューティングが融合
- マウスによる[illegible]操作
- 30[illegible]以上もの魔法攻撃、個性[illegible]かなモンスター達
- 50レベル以上のステージ設定

DOS/V CD-ROM 4月26日発売予定
定価：9,800円（税別）

ELECTRONIC ARTS VICTOR INC. 3RD ANNIVERSARY

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒100 [illegible]谷区神宮前[illegible] フルークス外苑 [illegible]に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係TEL.03-5410-3100（受付[illegible]17:00/月～金）

ELECTRONIC ARTS™

ORIGIN Interactive Movie

BIOFORGE™

バイオフォージ

奪われた過去を取り戻すため、危険に満ちた探索が始まった。

ここはどこで、自分は誰なのか……。
謎の科学者に改造手術を施されてしまった主人公は、
かすかな記憶をたよりに、動き始めた。
映画のようなシーンの数々に、スリリングなコンバットシーンや、
戦略的なパズル要素までも融合。ウィングコマンダー、ウルティマシリーズ
で知られるオリジン社が放つインタラクティブムービー話題作、
ついに日本語版で登場！

DOS/V版 CD-ROM 4月26日発売予定
定価:8,800円（税別）

- プレイヤーに委ねられた自由度の高いゲーム展開。
- 3D格闘ゲーム形式のコンバットシーン。
- 戦略的なパズル要素も含まれた、変化に富んだストーリー展開。
- 3Dレンダリングで表現された合成人間の流麗な動作。
- 距離感をもたせたリアルな8チャンネルデジタルサウンド、効果音。
- ドラマチックに表現されたグラフィック映像の数々。

ELECTRONIC ARTS VICTOR INC. 3RD ANNIVERSARY

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒[illegible]東京都[illegible]谷区神宮前2-[illegible]フル[illegible]ス外[illegible] 商品に関するお問い合わせ：カス[illegible]係TEL.03-54[illegible]

完全日本語版

Win95対応

TASM

原題：PHANTASMAGORIA

PHANTASM 3 shocks!!

Localized **完全日本語版** 映画のような字幕翻訳で、ストーリーが存分に楽しめる！

Horror **衝撃シーン続出** 全米が震撼した驚愕のホラー大作（CD-ROM 7枚組）！

Reality **臨場感** ハリウッドの一流スタッフが本格的な映像とストーリーを実現！

¥11,800（税抜）Windows 版●CD-ROM [illegible] SPRW-5002 5月発[illegible] [illegible] 月発売予定

SILENT THUNDER サイレントサンダー

A-10 REVENGE

完全日本語版

¥9,800（税抜）[illegible]

全世界で100万本の超ヒットシリーズ、遂に日本上陸!!
これが米国屈指のフライトシミュレーションだ!!

名作「A-10 タンクキラー」がDirect Xにより格段に進化！[illegible]、建造物、戦車…全てが高精細な3Dでリアルに再現される。舞台は"世界の火薬庫"ペルシャ湾岸、"麻薬王国"コロンビア、そして"緊張高まる"朝鮮半島…。暗躍する各国リーダーの野望を阻止し、平和を守り通すのがプレイヤーの使命だ。この臨場感はまさに次世代シミュレーション。本物の戦場が君を待っている!!

シエラ・パイオニアWWWサーバ[illegible]製品情報、サービス情報などをオンラインでお届けします。
http://www.pioneer.co.jp/sierrap/index.html

ACTIVISION

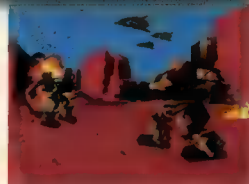
Distributed by
GAMEBANK

4月11日(木)
宣戦布告!

MECHWARRIOR 2
31ST CENTURY COMBAT

3D大宇宙を駆けるメカ戦士の攻防。あなたが得るのは、名誉か、死か!?

Windows95のハイパフォーマンスを限界まで引き出した究極のバトルゲームが、ついに日本上陸だ。バーチャル3Dの臨場感。ハリウッドのデジタル・ドメイン社とサウンデラックス社が技術の粋を尽くした、高解像度のグラフィックス&迫力満点のサウンド。多彩なバトルメックと20以上の武装から自在に作れる自分だけのチューンナップメック。さらにネットで仲間との対戦も熱い。全米でメガヒットを記録した超大作。この興奮を、あなたに捧げる。

DOS/V版はアクティビジョン社より発売されます。

Windows 95完全対応CD-ROM版〈4月11日発売予定〉標準価格8,800円(税別)

FASA

Designed for
Microsoft®
Windows®95

Windows®
95専用ゲームは、

ただいま担任募集中!

卒業II Neo generation

For Windows® 95

シミュレーションゲーム

新米教師のあなたは問題児5人組を無事卒業させられる!?

あの"卒業II"が、Windows 95専用版としてパワー全開の新登場。新米教師のあなたは、5人の生徒の担任となって、無事卒業できるように指導していく。でも相手は個性あふれる問題児(?)ぞろい。学校の外でのことにも目を光らせてないと大変なことに!ファン待望の完全版+Windows 95オリジナル画面に加え、アイコン、壁紙、サウンドが100種類以上で、あなたのデスクトップを"卒業II"世界で飾れる超うれしいオマケ付き。さらに16ビットカラー65,536色の美しさにも大満足。試験や夏休み、体育祭などなど、数多くのイベントをこなしてめでたく卒業へと導けば、涙なしには見られないエンディングが待っている!

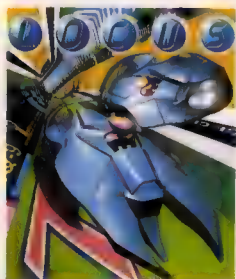
Windows 95完全対応CD-ROM版〈好評発売中〉標準価格9,800円(税別)

Windows® 95版だけのオマケがいっぱい!

- オマケその1 壁紙にも使えるビットマップデータ全57点収録!
- オマケその2 アイコンにも使えるプチキャラビットマップデータ全118点収録!
- オマケその3 プチキャラがアニメしているビットマップデータ全58点収録!
- オマケその4 各キャラのセリフ音声ファイル全127点収録!

さらに、初回生産分だけの大特典!

特製線画ポートレート
ど〜んと8枚入り!

LOCUS

ローカス 息つく間もないスピード感。異次元スポーツは迫力が違う。

すり鉢型のフィールドに飛びかう真紅のボール。プレイヤーは超高速ビークルに乗り込み、反射神経を競いながら敵のゴールをめざす。ひとりで楽しむのはもちろん。最大9人までのネットワークプレイも可能。さらに話題のヘッドマウントディスプレイにも対応し、最新技術を駆使した超ド迫力バトルも楽しめる。犯罪シンジケートから軍政府まで、どのチームでプレイするかは、あなたの実力次第だ。

Windows 95完全対応CD-ROM版〈4月発売予定〉標準価格7,800円(税別)

Ice & Fire

アイス&ファイアー テトリス開発コンビの新たな挑戦。今度は3Dアクションだ!

冷戦から解き放たれた巨大国家ソ連とアメリカ。この2国による共同科学探査プロジェクトに、新たな危機が襲いかかった。基地間の移動中はフライトシューティング。基地内は3Dダンジョン。変化に富んだアクションに求められるのは、高度な判断力と知能だ。あのテトリス開発コンビのV.ボクヒルコとA.パジトノフが挑む斬新なアクション&アドベンチャーゲーム。この興奮には舌を巻くぞ!

Windows 95完全対応CD-ROM版〈4月発売予定〉標準価格7,800円(税別)

Windows® 95 Entertainment

GAMEBANK

ゲームバンク株式会社
〒103 東京都中央区日本橋浜町[illegible]
■サ[illegible] TEL.03-5645-8377 FAX.[illegible]

人智を超えた、その知略。かの人の名は――稀代の軍師、諸葛孔明。

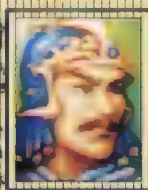
遥か中国・三国時代に、余りにも優れたその智将はいた。
諸葛孔明――名著“三国志演義”の中、彼は鮮やかにその力を見せつける。
SLGとRPGが融合して綴られる、名軍師の生涯とは……？
劇的と云うにふさわしいその生きざま、とくと見よ。

三国志演義の主人公。
貧しい身分から皇帝まで
登りつめた仁徳の人。

蜀軍を支えた丞相、このゲームの主人公。
劉備に三顧の礼をもって迎えられ、
名軍師として後世にもその名を残す。

[illegible]
優れた軍略、政治力を持つ魏の武将。

文武とも秀てた勇将
死してなお恐れられた
義に厚い闘神

古今無双の猪武者。
劉備・関羽とは義兄弟。愛すべき乱暴者。

諸葛亮と互角の勝負を演じ、
司馬氏隆盛の礎を築いた驚異の策謀家。

壮大な三国の物語をダイナミックに彩る演出の数々！

- オープニング、一騎討ちシーン等にはムービーを使用。鮮やかなグラフィックが、ロマンあふれるゲーム世界へとあなたを導く。
- 人気声優・[illegible]を起用！その他豪華声[illegible]陣が武将たちを演ずる一騎討ちシーンは[illegible]たっぷり。
- 東南の風が勝利を導いた赤壁の戦い等『三国志演義』に記される孔明軍の戦いをドラマティックなイベントとともに再現。あの名場面が、あなたの眼前に展開する。
- 登場武将はおよそ200人。全40種類もの部隊が登場。また、クラスチェンジも可能。
- 戦場では48種類もの策略が炸裂する。攻撃、回復、状態攻撃、状態回復の4系統を使いこなしがポイント。また戦闘の際に作戦を選ぶこともでき、作戦次第で展開が変化。

Windows® 95動作確認済み

for Windows®

4 月 26 日 発 売

●Windows® 3.1版（CD-ROM）：12,800円

正社員募集

●[illegible]職種／①パソコン・ワークステーション技術者[C言語、アセンブラ（8086系・68系・65系）を使用]②シミュレーションソフトウェア技術者③OS、データベース、ネットワーク、LANに関するソフトウェア技術者④業務用ゲームプログラマー⑤CGデザイナー（3次元）⑥マニュアルライター⑦ゲームサウンドクリエイター⑧海外営業（英語使用）⑨総務⑩法務⑪経理・財務（管理職候補含む）
●資格／①専門卒以上22～36歳位②実務経験2年以上
●待遇／当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回（'94実績7.6ヵ月）、社保完備、独身[illegible]・社宅完備、完全週休2日制、年[illegible]休日126日。●株式[illegible]証二部上場
◎希望職種明記の上、履歴書及び職務経歴書を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。秘密厳守、歴不返。尚、⑤⑥⑦を希望される方は作品（⑤⑥は5点以内、⑦は15分以内のテープ1本）をご送付ください。作品は選考後ご返却いたします。
不明な点は担当者までお問い合わせください。 〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 株式会社光栄 総務部 人事課 L係 TEL.045-564-3111（直） 担当：兒玉・杉山

KOEI

KOEIのWindows®版(Ver.3.1以降)▶WinG対応◀

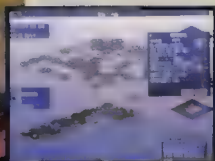
Windows®95動作確認済み

for Windows®

熱望に応え、戦略・戦術性が
格段にグレードアップした最新作！

WWⅡゲーム

提督の決断Ⅲ

本日
発売!!

●Windows®3.1版(CD-ROM):14,800円

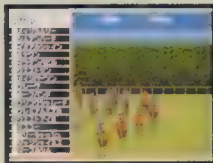
▼PC-9800シリーズ:好評発売中

●CD-ROM版/FD版:14,800円 CPU486以上・要メモリ1.6MB

※Windows®95におけるMS-DOS®モードでは
場合によってはお客様にセットアップをしていただくことがあります。

■サウンドウェアCD:「提督の決断Ⅲ」CD-ROMドライブ使用でゲームと連動(FD版のみ)
価格:2,900円(税込) KECH-1101 好評発売中

感動、興奮……馬主のロマンの真髄に触れる！
ドラマティックに進化を遂げた第2弾。

Winning Post 2 Plus

競馬シミュレーションゲーム

●Windows®3.1版(CD-ROM):12,800円

▼PC-9800シリーズ:好評発売中

●FD版:12,800円

RA以降・ハードディスク専用 要プロテクトメモリ1MB

※Windows® 95におけるMS-DOS® モードでは、
場合によってはお客様にセットアップをしていただくことがあります。

「担当官」制や「陣形」など磨き込まれた
システムで、新たな戦いに挑む第5弾。

歴史シミュレーションゲーム

三國志Ⅴ

Win95版
本日発売！
●14,800円(CD-ROM)

●Windows®3.1版(CD-ROM):14,800円

▼PC-9800シリーズ:好評発売中

●CD-ROM版/FD版:14,800円 CPU386以上・ハードディスク専用 要プロテクトメモリ1MB

※Windows® 95におけるMS-DOS® モードでは
場合によってはお客様にセットアップをしていただくことがあります。

◆CD-ROM版はCD音源による[illegible]なオーケストラ演奏を収録！

■サウンドウェアCD:「三國志Ⅴ」価格2,900円(税込) KECH-1095

テレホンサービス・KOEIの最新情報をお知らせしています。TEL.045-561-1100(パソコン専用)・TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)

セットでお得！人気タイトルが続々登場。さらにスペシャルCD-ROMもついてくる！！

バリューセット キャンペーン

KOEIの大ヒットシリーズから、2タイトルずつジャンルごとにパッキング、特別価格でご提供します。
しかも今ならワープロソフトや特製壁紙集など、いろいろ収録したスペシャルCD-ROMも入ってお得度200%！

バリューセットシリーズ

第1弾 好評発売中

Windows®3.1版(CD-ROM)
※Windows®95動作確認済み

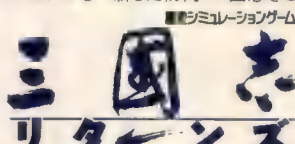
▼新採用の「軍団制」が好評の"天翔記"と、国盗りの醍醐味を体験できる元祖・信長。

歴史シミュレーションゲーム 信長の野望 天翔記
標準小売価格：12,800円

& 歴史シミュレーションゲーム 信長の野望 リターンズ
標準小売価格：5,800円

特別価格 14,800円

▼人気シリーズ最新作と、Windows® 対応でビジュアルも一新した初代・三國志をセットに。

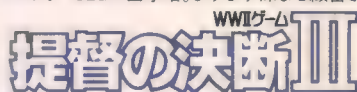
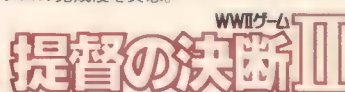
歴史シミュレーションゲーム 三國志V
標準小売価格：14,800円

& 歴史シミュレーションゲーム 三國志 リターンズ
標準小売価格：6,800円

特別価格 16,800円

第2弾 本日発売

Windows®3.1版(CD-ROM)
※Windows®95動作確認済み

▼ウォーSLGの金字塔。ますます深まる緻密さとシステムの完成度を実感。

WWIIゲーム 提督の決断III
標準小売価格：14,800円

& WWIIゲーム 提督の決断II
標準小売価格：14,800円

特別価格 19,800円

パッケージのキャンペーンシールが目印！ 今ならもれなくプレゼント！！

"バリューセットキャンペーン"スペシャルCD-ROM(封入特典)

収録タイトル

- Windows®用ワープロソフト "EGWORD PURE. Ver.1.0 for Windows®"(非売品)
  ※"EGWORD PURE Ver.1.0 for Windows®"は㈱エルゴソフトの製品です。(マニュアルは封入されておりません)
- 3Dクリエイティブ ホームエンターティメント "ヴァーチャパーク theフィッシュ"オートデモ
  〈Windows®95専用/CPU：486DX 66MHz以上〉(非売品)
- "アンジェリーク美術館 ～壁紙&スクリーンセーバー集～"体験版(非売品)
- "EMIT体験版 for Windows®"(非売品)
- "光栄特製壁紙集II for Windows®"(非売品)

※商品がなくなり次第終了させていただきます。

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

KOEI

女の子の話題集中！
人気ロマンティックSLGが
ついにWindows® 95へ！

恋を選ぶか、女王の座を選ぶか——
スーパーファミコン版で大ヒット中の新感覚のSLGが
いよいよ待望のパソコン版に登場！オープニング等には
美しいアニメーション、豪華声優陣による語り。
多彩なイベント……Windows®95版ならではの
新たな魅力の数々が、あなたをもっとドキドキさせる！

［キャラクターデザイン］
由羅カイリ
［アニメーション制作］
スタジオライブ
［音楽］
葛生千夏
［キャスト］
ジュリアス………遠水　奨
クラヴィス………塩沢兼人
ランディ…………林　延年
リュミエール……飛田展男
オスカー…………堀内賢雄
マルセル…………結城比呂
ゼフェル…………岩田光央
オリヴィエ………子安武人
ルヴァ……………関　俊彦
ディア……………田中敦子
ロザリア…………三石琴乃

初回限定封入特典
オリジナルポケットカレンダー付き！

アンジェリークSpecial

ネオロマンスゲーム
●Windows®95版（CD-ROM）：7,800円

好評発売中

壁紙&スクリーンセーバーを収録した"アンジェリーク美術館体験版"付き!!

アンジェリーク キャンペーン
守護聖様におねだり♥

"アンジェリークSpecial"
"アンジェリーク〜ヴォイス・ファンタジー〜"の
発売を記念して、抽選ですてきな特製プレミアムを
プレゼント。さあ、あなたに幸運の女神は微笑むかな？

通信販売

お近くに取扱店がない場合、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お申し込みは 0120-55-3594（ゴーゴーサンゴクシ）（平日10：00〜17：00）

●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●クレジットカードもご利用いただけます。（JCB、VISA、Master、BC）
■郵便振替でのお申し込みも承っております。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名（機種等）・数量を記入し、
口座番号00280-1-9389　加入者名　株式会社光栄　宛でお振り込みください。●送料はお買い上げ金額5,000円（税込）以上は無料、5,000円未満は500円です。
●商品はご注文から10日以内にお届けいたします。●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください

お買い上げ金額2万円（税込）ごとに、KOEI特製テレホンカードプレゼント！

VISA

KOEIのWindows® 95版

for Windows® 95

歴史シミュレーションゲーム

三國志 リターンズ

人気歴史SLG『三國志』の第1作が ビジュアルを一新し登場！

好評発売中
Windows®95版
6,800円

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望 リターンズ

『信長の野望』の原点が鮮烈な グラフィックで蘇る！

好評発売中
Windows®95版
5,800円

歴史シミュレーションゲーム

三國志IV with パワーアップキット

『三國志IV』がさらに深まる 拡張キットが付いたセット。

好評発売中
Windows®95版
特別価格：14,800円

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望 天翔記 with パワーアップキット

シリーズ最新作にパワーアップキットを プラスしたお得な1本。

好評発売中
Windows®95版
特別価格：12,800円

賞品

Lucky! 1等賞 アンジェリーク Specialセル画 50名
実際に使われたアニメーションのセル画。制作はスタジオライブだからクオリティも完ペキ、超・美麗な必須コレクション。

Lucky! 2等賞 特製・アンジェリーク わくわくビデオ 100名
"アンジェリークSpecial"で使われたアニメーションを編集。もちろん守護聖様の声も聞ける！非売品だから、みんなに自慢できちゃうドキドキのアイテム。

Lucky! 3等賞 アンジェリーク オリジナルテレカ 150名
みんなの大好きな由羅カイリ氏のイラストが入ったテレカは使うのが惜しくて電話なんてかけられない！秘蔵のアイテムになること間違いなし！

応募方法 官製ハガキに以下を明記してお送りください。
①住所・〒番号（フリガナ）②氏名（フリガナ）③年齢④性別⑤職業⑥電話番号

宛先 〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 株式会社光栄 営業部 アンジェリーク・キャンペーン係

応募締切 1996年5月13日（当日消印有効）
※賞品はこちらで選ばせていただきますのでご了承ください。

テレホンサービス・KOEIの最新情報をお知らせしています。TEL.045-561-1100（パソコン専用）・TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）

■動作環境は商品パッケージをご覧ください ■ソフトの価格には消費税は含まれておりません

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)

A Great Tale Has Just Begun……

既にアメリカで大ヒット！
日米スタッフの総力を結集し、
ついにWindows®版が登場！

遥かなる霧の彼方
導かれるは遠いケルトの物語——

CELTIC TALES

米Computer Game Review誌
ゴールデントライアド賞受賞

イマジネーションゲーム

ケルトの聖戦

それは今や失われた、古代ケルトの話。
島国エリンの民たちは、フォモールと呼ばれる異世界の住人に、
その生活を脅かされていた。
かの住人を支配するのは、邪眼を持つ者、その名をバラーという。
あなたはバラーの脅威から、エリンの民を救う宿命にある。
戦の女神メイヴ、光の神ルー、亡者の女王モリガン————
それぞれに力の異なる9人のいずれかが、エリンの民を救うだろう。

神秘と幻想とに満ちたケルトの物語は、
SLGとRPGの融合で描かれる。
失われた民族の偉大な伝説は色あせず、今、さらに、色鮮やかに。

好評発売中 Windows®3.1版(CD-ROM)：9,800円

No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
(社)コンピュータソフトウエア著作権協会

☞テレホンサービス・KOEIの最新情報をお知らせしています。TEL.045-561-1100(パソコン専用)・TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)
■当社は本ソフトの無断複製・レンタル及び中古販売は一切許可しておりません。

KOEI

こやつは、ここまで破天荒な男よ———
マルチメディアだから近づける、
歴史の真実。

乱世の風雲児、織田信長———
本当の信長に触れる、
そして本当の歴史に触れるソフトが誕生する。
“マルチメディア歴史体験ソフト”の名にふさわしく、
美しい映像と流麗なサウンド、
そしてゲームの楽しみも満載。
人気漫画家・藤原カムイの手がける
キャラクターが、戦国時代研究の第一人者・
小和田教授の監修の元に描き出す
真の信長像とは………?
歴史はもう、学ぶ時代を過ぎてしまった。

人物名・事件名・文化物等を
図入りで詳細に解説する
データベース付き。

信長の手による主な戦術を
ていねいに再現。
乱世の醍醐味を実感。

アドベンチャー感覚いっぱいの
アニメーションドラマで、
信長の生涯を体験!

マルチメディア歴史体験ソフト

ゲーム日本史
革命児—織田信長

歴史教育監修	小和田哲男(静岡大学教授)
ストーリー監修	井沢元彦
キャラクターデザイン	藤原カムイ
アニメーション制作	スタジオテイクオフ
音楽	菅野よう子
資料提供	学習研究所「歴史群像」編集部

第2弾
天下人・秀吉と家康
鋭意開発中!!

4/19
発売予定

※画面写真は開発中のものです。

FM TOWNS FM-TOWNS版(CD-ROM):9,800円

■Windows® は米国マイクロソフトコーポレーションの米国、およびその他の国における登録商標です。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。
■ソフトの内容及び価格、発売日は改良のため変更する場合があります。
■動作環境は商品パッケージをご覧ください。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

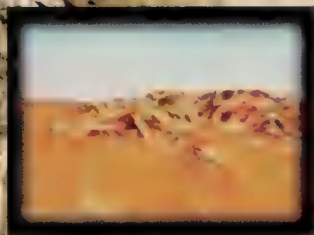
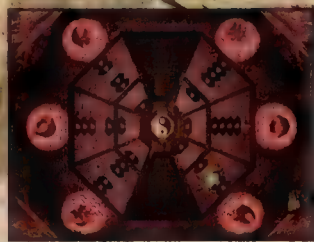
株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)

ARTDINK

楽しさに国境はない。

至真実、謎鎮除。

全病滅泉敦煌在
幻魔欲隠巡奸計
陰陽謎阻望鎮開
退魔英傑何日生

数多の病滅する聖泉、敦煌にありき。
幻魔奸計を巡らしこれを隠さんとす。
五行陰陽の謎が阻む道を鎮め開き
魔を退ける者現るるはいつの日か。

敦煌の石窟が舞台。神秘思想の世界を背景に魔物との「知」の闘いが繰り広げられる。あなたは全ての謎を解き、神の泉を復活させることができるか。

視覚・聴覚・思考力・記憶力パズルなど、あなたを襲う謎の形は千差万別。謎を解き、アイテムを駆使して、次の洞窟への道を自らの手で切り開け。

高解像度/256色で再現される美しいビジュアル。随所に盛り込まれたムービーと細部まで考え抜かれた演出が、幽玄な古代中国の世界へといざなう。

鎮除呪縛 タリスマン

アドベンチャーパズルゲーム

アートディンクのW.G.C（ワールド ゲーム コレクション）

WORLD GAME COLLECTION

Windows 95
Windows 3.1

世界各国で数々の賞を獲得した名作ソフト、いよいよ上陸。

CPU 486以上　CD-ROM

●CPU：i486SX[25MHz]以上（推奨i486DX2[66MHz]以上）●OS：Microsoft Windows95日本語版、及びMicrosoft Windows Ver3.1日本語版 ●ハードディスク対応：空き容量60MB以上 ●メディア：CD-ROM ●CD-ROMドライブ：2倍速以上（推奨4倍速以上）●メモリ：8MB以上(推奨16MB以上) ●音源：Windows95または3.1に対応のPCM音源を再生可能なサウンドカード ●ディスプレイ：640×480ドット以上、256色の表示可能なSVGAモニター（推奨1024×768ドット以上 26万色中256色）

MULTI-MEDIA

※本ソフトは台湾インターサーブ社製「[illegible]克拉瑪干」をアートディンクがアレンジし、日本国内で共同で著作権を有しています。

5月下旬発売予定

予定標準価格 **8,800円**（税抜）

※記載された仕様・価格・デザインなどは、予告なしに変更することがあります。

Impressions

※本ソフトは英国インプレッションズ社製「CAESAR」をアートディンクがアレンジし、日本国内で共同で著作権を有しています。

PC 9800シリーズ

大地を育む、文明の水。

帝国都市建設シミュレーション
絶賛発売中

Trespasser & Defense

敵から街を防衛することも必要。

Building & Construction

水路や交通網など、人が集まる環境整備が重要

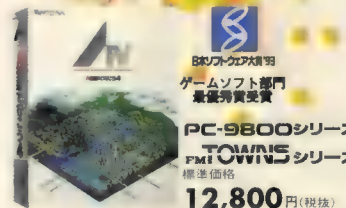
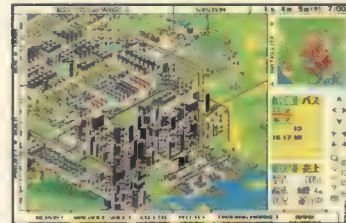
ローマは一日にして成らず
ROME WASN'T BUILT IN A DAY.

●CPU：i386SX以上を搭載する機種に対応（推奨i486/25MHz以上）●OS：MS-DOS（Ver5.0/A/6.2）●要HIMEM.SYS ●ハードディスク専用：空き容量7MB以上 ●メディア：2HD（5"/3.5"）3枚組 ●メインメモリ640KB以上 ●FM音源対応※FM3声非対応（PC9801-86完全互換）及びMIDI対応（GM規格音源対応）●ディスプレイ：400ライン（24KHz）アナログカラーCRT（NOTE型は不要）※NOTE対応 ●要バスマウス

CPU 386以上　HD HARDDISK ONLY

標準価格 **11,800円**（税抜）

※W.G.C.とはアートディンクがプロデュースする世界の秀作ゲームソフトシリーズです。

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010 株式会社アートディンク

ファンタジーRPG

LUNATIC DAWN The Book of Futures

ルナティックドーン　開かれた前途

未知に舞う、冒険者の肖像。

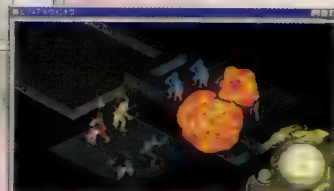
混沌と秩序、善と悪。ここは冒険者の存在によって変化する、生命の宿る世界。
ここに生きる目的は何か。勇者として名誉を得るか、暗黒の支配者となるか。
冒険者とは、自由であるがゆえに様々なリスクも背負うものである。
確かな志と強い力を持て。そしてこの世界にあなた自身のストーリーを完成させよ。

Designed for Microsoft® Windows®95

●OS：Microsoft Windows95日本語版、もしくはMicrosoft Windows Ver3.1日本語版 ※付属のWin32sによりWindows3.1でも動作可 ●CPU：i486/33MHz以上(推奨Pentium/75MHz以上) ●メモリ：8MB以上 ※Windows 3.1を使用の場合、使用可能メモリが8MB以上必要です。(推奨12MB以上) ●ハードディスク専用 ●ハードディスク容量：50MB以上 ●ディスプレイ：640×480ドット以上/256色表示可能ディスプレイ(推奨1024×768ドット以上/26万色中256色) ●音源：CDDAおよびPCM音源対応 ●メディア：CD-ROM(CD-ROMドライブ2倍速以上)

CPU 486 以上　HD HARD DISK ONLY　CD-ROM

10周年記念特別価格
8,800円(税別)

神やデーモンの存在、幻の都市の出現、結婚や二世誕生、あなたの冒険人生を変えるキャラクター達・・・。
尽きることのない驚異の冒険が展開。

話題のタイトル、Windows®95で絶賛発売中！

鉄道経営シミュレーション

おもしろさ、未来へ開通。

ロング＆ベストセラーの「A.IV.」が、Windows®95に対応。
立体交差や地下鉄も自在な交通システムや街を彩る建築物を
自由にレイアウト、本格的な会社経営にもチャレンジ。
マップコンストラクションで地形の編集も可能。豊かな自然の
リゾート開発、ベイエリアの新都心開発などテーマもいっぱい。
いま、1本のレールから壮大な都市開発プロジェクトが動き出す。

A列車で行こう4
for Windows
10th ANNIVERSARY

パソコン・ベスト・ソフト
Windows ゲーム・ソフト部門
日経WinPC

A.IV. for Windows
1995年日経「パソコン・ベスト・ソフト」
Windows ゲーム部門受賞

MICROSOFT. WINDOWS. COMPATIBLE

●OS:Microsoft Windows95日本語版、もしくはMicrosoft Windows Ver3.1日本語版●CPU:i486SX(33MHz)以上 (推奨i486DX4(100MHz以上) ●メモリ:8MB以上(推奨10MB以上) ●ハードディスク専用：空き容量10MB以上●ディスプレイ:640×480ドット以上/256色表示可能ディスプレイ(推奨1024×768ドット以上/26万色中256色)●音源:GM規格使用のMIDI音源+PCM音源に対応●メディア:CD-ROM(推奨2倍速以上)

CPU 486 以上　HD HARD DISK ONLY　CD-ROM

10周年記念特別価格
8,800円(税別)

街を構成する交通網や建築物の一つ一つが、あなたの手で創られていく。

※「ローマは一日にして成らず」は英国インプレッションズ社製「CAESAR」を当社がアレンジし、日本国内において共同で著作権を有しています。

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010 株式会社アートディンク

Victor

想像を遥かに越えた

血統を重視した本格的な競走馬育成システムを搭載した「クラシックロード」シリーズが装いを新たに新登場！前作までのゲーム・システムを一新し、レース・シーン等ビジュアル面の大幅強化、その他様々な新機能を追加することによって、より本格的に、そしてよりリアルに競馬の世界を再現しています。

絶賛発売中！
各¥11,800
（税抜）

競馬シミュレーションゲームの頂点！

クラシックロード4

CLASSIC ROAD

新たに搭載されたパドック画面

最終の追切も見ることができる

迫力のレースシーン！

…の第2弾登場！

My Home Dream 2

絶賛発売中
¥12,800

家 夢 建

今日からあなたも、一級建築士！
土地の購入から家の建築までを、パソコン上で疑似体験!!

あなたは設計事務所を開設したての建築士です！
これから、いろいろなお客さんに、素敵なマイホームを建ててあげてください。

◆家具・建具のデータを、実に1000個以上収録！ ◆さらに庭には車庫・門・塀などの設計も可能！ ◆個性豊かな「お客さん」が50人登場！ ◆プレイヤーの性別によって展開が変わる！ ◆お客さんとさまざまなイベントでコミュニケーション！ ◆気に入った設計図をプリントアウトできる！

メディア：● CD-ROM ● 3.5FD ■ 5FD
対応機種：● NEC PC-9801VX/UX以降、PC-9821シリーズ ■ EPSON PCシリーズ
　＊CPU80386以上推奨　＊WINDOWS 95 MS-DOSモードで動作可能
必須ハード：●ハードディスク専用（空き容量11MB以上必要） ●メインメモリ640KB
　●アナログ·カラーディスプレイ（モノクロには対応していません）
　●MS-DOS Ver. 3.3以降（FD版） ●MS-DOS Ver. 5.0以降（CD-ROM版）
　＊CD-ROMドライブはNEC純正品のみ対応
対応ハード：●FM音源ボード（PC-9801-26K互換）＊FM音源ボードはNEC純正品のみ対応
　●バスマウス ●プリンタ ＊NEC PR201純正品のみ対応

発売元：ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9132

BIGな競馬シミュレーションが誕生!

競馬の世界を忠実に再現!一新されたゲーム・システム!!

- オーナーブリーダー(馬主兼生産者)、調教師、トラックマン等目的別の役割をプレイヤーは選択することができます。(複数選択可能)
- パソコン初!画期的なレースシーン!! 最終コーナーから直線、そしてゴールまでを連続再現!
- メインレースは、TV中継モードで観戦。追い切りやパドック画面を新たに採用!!
- 1996年度より実施予定の最新レース体系を搭載!!
- 凱旋門賞やケンタッキーダービーなど、世界主要28レースと地方競馬への参戦が可能!
- 1995年末までの最新種牡馬データを搭載!
- コンピュータの管理頭数が2,500頭に増加(前作比500頭増)!

3つのモードでマルチプレイ!さらに対戦機能搭載!!

1. サラブレッドの売買を通し、競走馬のオーナーとして遊ぶオーナーブリーダー・モード
2. 調教助手から始まり、調教師への道を再現した調教師モード
3. 予想屋としての手腕が問われるトラックマン・モード

- 最大6人プレイが可能
- プレイヤーの育てたサラブレッドを最大16頭立てで戦わせる対戦機能搭載
- 一人のプレイヤーがオーナーモードと調教師モードを選ぶことにより、オーナー兼調教師モードになります。

リアルになった馬房画面。馬体を調べることで状態を探る

オーナーブリーダー・モードの牧場画面

調教師モードの1次試験は超難解クイズ!!

トラックマンモードの予想シーン

対応機種 PC-9801/9821シリーズ EPSON PCシリーズ

PC-98シリーズ Windows 95 MS-DOSモード動作可

メディア 3.5"FD版/5"FD版/CD-ROM版

必須ハード条件:● ハードディスク専用(空き容量25MB以上) ■ CPU80386以上対応 ■ メインメモリ640KB以上 ■ MS-DOS Ver 5.0以降 ■ バスマウス ● アナログ・カラーディスプレイ(モノクロには対応していません)
対応ハード条件:● FM音源ボード(PC-9801-26K互換)(NEC純正品のみ対応)
推奨環境:● CPU 80486以上 ● 増設RAM 2MB以上

「クラシックロード4」の体験デモディスク(CD-ROM1枚)を、ご希望の方全員に差し上げます
*体験ディスクは、ハードディスク専用です *締切平成8年5月末日消印有効です
<申し込み方法> 住所・氏名を明記の上、送料270円分の切手を同封して、下記住所の「クラシックロード4」体験デモディスク係まで御送付ください

待望の本格派麻雀ソフト遂にWindows, Macintoshに登場!

雀豪4

麻雀ソフトの決定版!

絶賛発売中! CD-ROM 各¥9,800(税抜)

● PC-98版 絶賛発売中!!

for Windows

- Windows 3.1対応
- Windows 3.1 メモリー
- Windows 95 メモリー 8MB以上

for Macintosh

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1 日石渋谷ビル10F ビクターエンタテインメント(株)[通信販売係]

これぞ、デジタルアニメアドベンチャーの決定版!!

EXCITING みるく

エキサイティング みるく

お待たせしました！
第1話

未来からやってきたタイムパトローラー・みるくは自然科学者・アモンを追って現代にやってきた。ところが、現代の女子高生・くるみに大ケガを負わせてしまったから、さあ大変！そこで、みるくとくるみは1つの体を共有することに。普段はくるみ、そしてアモンが造りだした合成獣を倒す時は、■■にみるくにヘーンシン！学園は上へ下への大騒ぎ！

キャラクターデザイン 松竹徳幸
(「逮捕しちゃうぞ」作画監督)

第1話発売中
PC-9801／9821シリーズ
(1ドライブマシン対応)

第2話 5月発売予定

TAKERU価格 **1,500円**(税込)

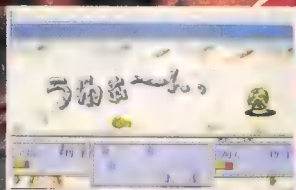
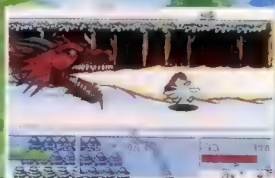
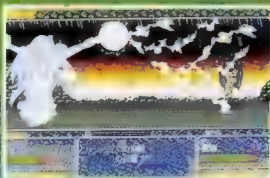
制作／サイレンス

パソコンソフト自動販売機
TAKERU

TAKERU事務局
〒467名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
ブラザー技術開発センタービル2Ｆ
TEL(052)824-2493（受付時間：月～金 13:00～18:00）

インターネット

エクシングのホームページ開設!
http://www.bssnet.or.jp/takeru

タケルのソフトのラインナップ、さらにソフトの詳しい紹介をすべて網羅! 今、話題のインターネットに今すぐアクセス!!

Disc Station

ディスクステーション

©COMPILE 1996
©LMS Music 1996

10

PC-9801/RA以降対応
※CPU386必須/推奨CPU486

With CD-ROM

1,980円税込 4月5日(金)発売予定

お久しぶりです。私達に会えるんです。

ナ、ナント!! DS10号では…

まーまー そんなカタイ事 言わないで

新キャラ

……って オレに言わせても いーじゃん…

ブツブツ

びっ!

てなワケで 俺達3人の大活劇RPG 『幻世捕物帳』 よろしくっ!!

あのー ちなみに主人公は わたくしですの…

なー!! この野郎 おいしい所を

COMPILE

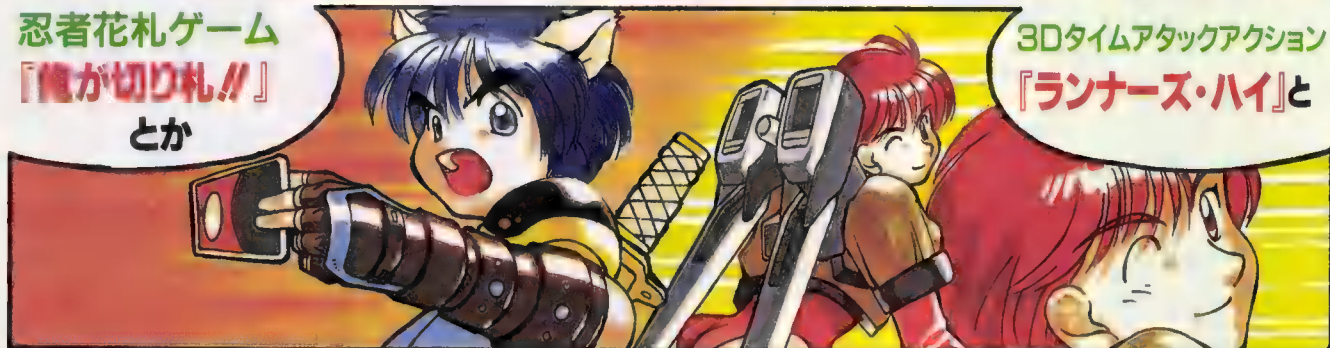
社員募集

■[illegible]＝プログラマー・デザイナー・システムエンジニア・営業・広報・総務■資格＝97年春新卒者・実務3年以上経験者■応募＝葉書に貴方の〒番号・住所・氏名・年齢・☎番号・[illegible]または学校名学部名を記入し、㈱コンパイル「入社資料をください」係までお送りください。折り返し案内書をお送りします。

さーて
次、次…と、

DS初の本格的
シューティングゲーム
『RUDE·BREAKER』
もあるし、

あー!!
テメエ!!

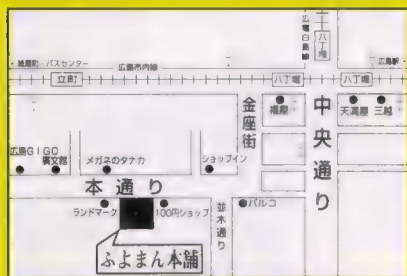
忍者花札ゲーム
『俺が切り札!!』
とか

3Dタイムアタックアクション
『ランナーズ・ハイ』と

世間は春だってのに、
『あっぷるそーす
あのコと夏祭り』
なんてのも

祭

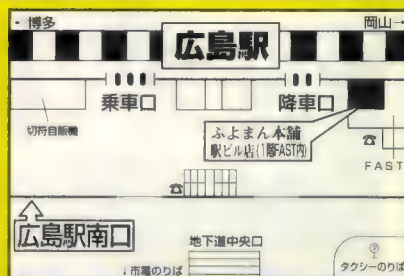
こんな
超豪華なラインナップのDS10号を
みんなよろしくだワン!!

…あ…

よかったですネ

広島本店
売上げ好調!!
〒732 広島市中区本通り9-31 PHONE:082-504-6636

ふよまん本舗

元祖ぷよまん本舗

広島駅
乗車口
降車口
ふよまん本舗
駅ビル店(1階FAST内)
広島駅南口
地下道中央口
タクシーのりば

広島駅ビル店
堂々OPEN!!
〒732 広島市南区松原町2-37 PHONE:082-506-3200

〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ·第一生命ビルディング
PHONE:082-263-6165(ユーザーテレホン)

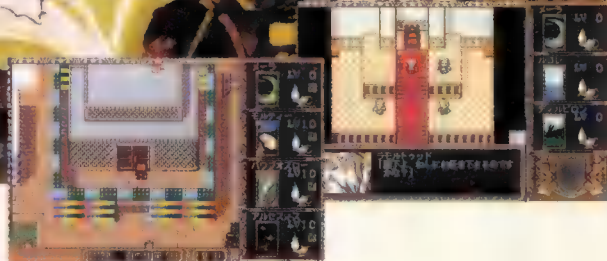
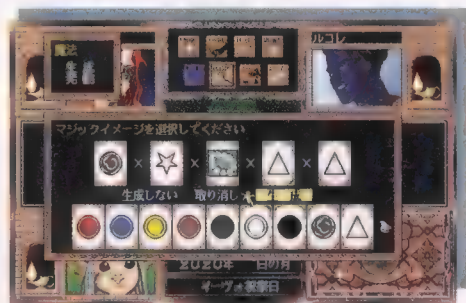
コンパイル

ゲームが変わる。パソコン通信が変わる。
新しいこと、オークスヘブンから。

開局を間近に控えたリアル・タイム・インタラクティブ・ネットワーク・ゲーム「リング」。今までのゲームでは味わうことのできなかった、新鮮な異次元体験があなたを待っています。
すでに会員の登録受付が始まっています。開局後ただちにゲームができるように、お早めに会員登録をお済ませください。料金は一切かかりません。ゲーム・ソフト代もタダ。必要なのはゲームをするときの通信費（1分15円）だけです。
さあ、一緒に幕を開けよう!!

さあ、急がないと遅れちまうぜっ。

ただの一時、王国よ、蘇れ！

イラスト：山田章博

・2000年を超える歴史に彩られた壮大なる背景世界『ユルセルーム』。
・主人公5人のマルチエピソードが織りなす多彩なクエスト。
・キャラクターの個性を反映したパーティ内人間関係。
・多重スクロール・マップを採用。
・イメージを組み合わせて生成する魔法システム搭載。

Windows95 ONLY

ポリゴンが織りなす、新次元RPG。

スティア

リーク

レルナ

PolyChrome

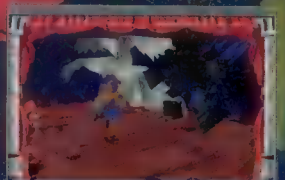
ポリクローム

4月12日発売予定

古、その力ゆえに世界を破滅に導く戦いの中心となり、
一つの文明をも崩壊させた、伝説の石 ――ポリクローム――。
今、歴史の闇の底に封印されし、"ポリクローム"の力を我がものとして、
再びこの世界に暗黒の時代をもたらそうと、邪悪なる意志が動き始めた・・・。

- 超高速 ポリゴンエンジン『DYNAPS Ver1.0』搭載。
- 人間、エルフ、ドワーフの世界で繰り広げられる大冒険劇。
- 美しいクォータービューフィールドをフルポリゴンキャラが駆けめぐる。
- 表現力豊かなモーションが進化したRPGを創造。
- かつてない迫真の3Dバトル、登場モンスターは140種以上。
- オリジナル主題歌"ANGEL"をバックに、オープニングアニメーションを収録。
- 多数のMIDI対応BGMとリアルなPCM効果音が臨場感を演出。

*1 Cybelle Neo Animated Polygon System for Windows95.

Windows® 95版 (CD-ROM) 価格10,800円 (税別)

PRESENT
プレミアム・コインを捜せ!!
お楽しみディスク+「α」を100名様に大プレゼント!!!

いま「ポリクローム」の世界では、プレミアム・コイン集めが流行っているんだ。
キミもいろんなところに隠されたプレミアム・コインを集めてプレゼントに応募しよう。
絶対お得なプレゼントを抽選で100名様にプレゼントしちゃうぞ。

詳しくは製品パッケージの中の応募券をみてね。

1996年7月12日消印有効

cybelle 有限会社サイベル
東京都品川区西五反田2-… スペースエリア4F TEL 03-3490-8980 (代)
ユーザーサポートテレフォン TEL 03-3490-4980 (月〜金 13:00〜18:00)

【通信販売】…販売店…での購入が困難な方は「商品名」…氏名…「電話番号」を明記の上、弊社通信販売係宛 10,800円(送料…)を…現金書留にてお送りください。

ASCII

TECH Win が贈る TECH CD-ROM BOOK シリーズ第1弾！

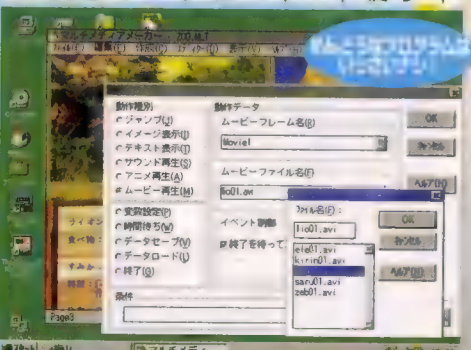
マルチメディアメーカー

マルチメディアタイトルを作れる!!

こんなものが作れます

林業
工業
水産業
世界地図へ
終了する

Escape

戻る 次へ 終了

こんなツールを待っていた！

マルチメディア メーカー

いしいひさいち氏のコノ表紙が目印

絶賛発売中！

定価3500円［税込］

CD-ROM付き

Windows3.1
Windows95
対応

CD-ROMには

『マルチメディアメーカー』本体
テキストエディター
アニメーションエディター
グラフィックエディター
サンプル作品
サンプルビデオデータ
入り

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 出版営業部 電話 東京（03）5351-8194 株式会社アスキー
※ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。

ASCII

第1回Aコン結果発表&入賞作品をCD-ROMに収録！

グランプリ受賞作品

「クック・ドゥ・ドゥル・ドゥー」

中将棋

特集1

出たあ！ Aコングランプリ賞金1000万円！
第1回アスキー エンターテインメント ソフトウェア コンテスト結果発表

『RPGツクール スーパーダンテ』作品がグランプリの栄冠に!!

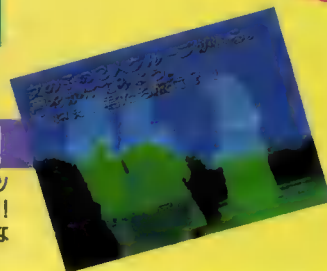
・入賞作品をすべて紹介／Aコン入賞者に迫る"Aコン入賞者スポット"／第2回Aコン&ソフコンコンテストパーク作品募集のお知らせ／ソフコンコンテストパーク入選作品発表

特集2

今こそWindowsゲーム開発に挑戦！
本格的にゲームを作りたいならプログラミングに挑戦だ！

・Windowsツール最新事情／Windowsゲームプログラミングに迫る／ハイパーテキストで文を書くべし／Windowsの未来テクノロジー／アルゴリズム入門

スーパーファミコンで最強クリエイター宣言！

スーパーファミコンで続々登場する"ツクールシリーズ"の魅力を大公開！ RPGツクール2／音楽ツクールかなでーる／サウンドノベルツクール

そのほかにも役に立つ記事、おもしろい記事を満載！

SOFCOM NEWS：PC-98最新機種を紹介／新鮮ツール市場：ゲークリエイターに役立つツールを紹介／プログラミング講座：マルチゲームScripter、Visual Basic、DelphiのCD-ROM連動講座／DIGITAL BOOK PRESS：新作デジタルコミック&ノベルを紹介／株式会社Ovi　読者原作のRPGを3本紹介／投稿LIVE天国ロック：読者が作るイカした投稿ページ！

遊んで、作りたい人のための情報&ソフトウェアマガジン

LOGIN SOFCOM

アスキームック Spring1996 No.6

定価1,480円 ［ログインソフコン］ 好評発売中!!

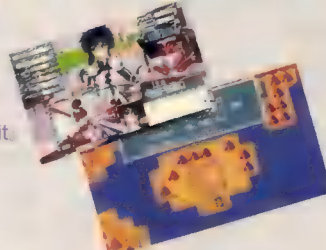
CD-ROM付き

CD-ROM"ソフコンCD"収録内容(For PC-98&Windows)

特集1 Aコン[illegible]作を初め、Aコン入選作品を一挙10本収録

Dante98作品：Ngiht Live／Wicca!!／OLSAYDETH GENERAL EDUCATION／魔法使いの塔　オリジナルプログラム：フォレストジャンプ／中将棋／Atomic Punker／Cave Golfer／COMPLEX BATTLER　シューティングツクール作品：SONG OF LUNAR　ソフコンコンテストパーク入選作品：マジで怖い、学園ホラーRPG『コープスパーティー』ほかRPGやツール、アクションゲームなど7作品を収録

特集2
[illegible]ロボットシューティング『ニニンバトル』
同じゲームをいろんな言語で作ってみました『[illegible]の財宝を守れ！』
最新グラフィックツール『Painter4』[illegible]ほか
Delphi上でWinGの高速スプライトが使える！『Turbo Sprite Toolkit』

- [illegible]戦RPGオウビィシリーズは　読者原作RPGを3話収録
- デジタルコミック&ノベル　新作コミックとノベルをデジタルで掲載！
- 人気美少女アンドロイド育成シミュレーションの[illegible]『ドラスティックエンジェル』
- CDプレーヤーで聞ける！　オーディオトラックにツクールシリーズの曲を満載！　ボーカルもあり！
- 各種ゲームやツール、体験版、音楽など全60タイトル以上のデジタル作品を収録！

内容に関するお問い合わせは ログインソフト質問電話 03-5351-8224までどうぞ
（祝祭日を除く月曜日から木曜日の午後2時より5時まで）

全国の有名書店および書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください。なお品切れの際は書店にお申しつけください。
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 出版営業部 電話 (03)5351-8194 株式会社アスキー

GAME BUSTERS!

春の日差しを受けて、
軽やかにクリック!

大戦略V

孫子、マキャベリ、クラウゼヴィッツ。
ご存じ、天才的兵法家の方々であります。我々も彼らのように、"兵法の天才"と呼ばれてみたいものですな。

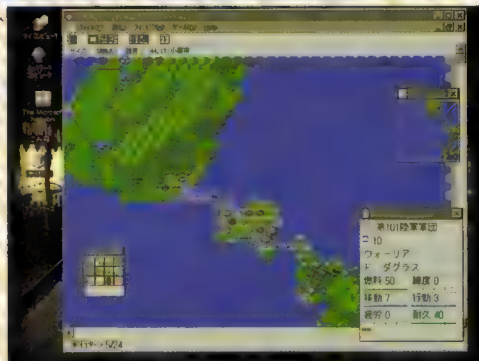
記事担当/F.金平

やってきました、"大"戦略！

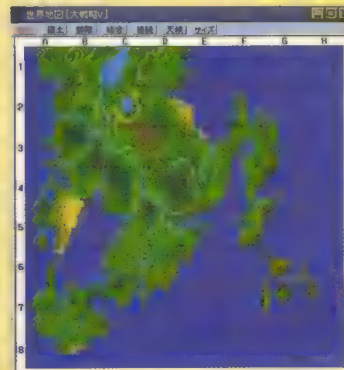
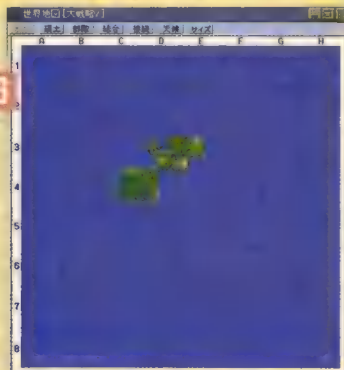
昔々の中国のお話。春秋時代に呉と呼ばれる国がありまして、その国に孫武という、それはそれは偉大な兵法家がおりました。その人が記したと伝えられる"孫子"13篇は、現代でもいろんな方面で参考にされる世界で最初の兵法書であります。"孫子"の中には、「勝兵は、まず勝ちてのち戦いを求め、敗兵は、まず戦いてのち、勝を求む」という言葉がありますが、これが意味するところは、戦いを始める前に、まず勝つ見通しをつけましょう。見通しがついてないまま戦うと負けちゃうよ。ということです。さあ、このことを頭に入れておいて、『大戦略V』のプレーを始めてみましょう。

とかなんとか、ウンチクを垂れてみたところで、まだマップをクリアーしていないという事実は覆せるはずもなく、きっと、もうクリアーしちゃっている人もいるんだろうなぁ、なんて考えながら、そんな虚しい思いはサッサと忘れて、「V」の攻略を進めていこう。待ちに待った「大戦略」の新シリーズ、まずはドンドンプレーを進めながら、その内容を検証してみることにいたしましょうか。

■ファン待望の新「大戦略」は、軍団の概念や、最大で8ヵ国戦が可能な戦略マップなど、従来にはないゲームシステムがいっぱい。挑戦すれ。

ゲームシステムなどについては、これまでに特集や付録でさんざっぱら紹介してきたので、もういいね。とりあえず、発売されたパッケージには下にある2枚のワールド(戦略)マップが収録されていて、そのうちの1枚は、このシリーズの定版となった、"アイランド・キャンペーン"だ。最初は、この小さなマップをプレーして、「V」の新システムを理解しよう。実質4エリアしかないマップだから、クリアーは簡単だ。

戦略マップはふたつ

アイランドキャンペーン96

もはや定版となっているおなじみのマップも、「V」ではちょっと勝手が違う。今までは戦術マップ1枚だったものが、4枚のエリアマップで構成されているのだ。中央のくびれた部分を制圧した側の勝利、というのは変わらないだろうが、従来のような消耗戦では勝てないぞ。

グレートペニッスラ

50枚近いエリアマップで構成された、シリーズ初の8ヵ国戦マップ。左側半分は陸戦が中心となり、右側半分では海戦も楽しめるという、面白いマップである。一度クリアーしただけでは、その中身をすべて味わったとは言えないぞ。灰色国で勝ってこそ、真のダイセンリャカーだ！

●シミュレーション　●システムソフト　●発売中
●ウィンドウズ　●1万2800円

CD専用

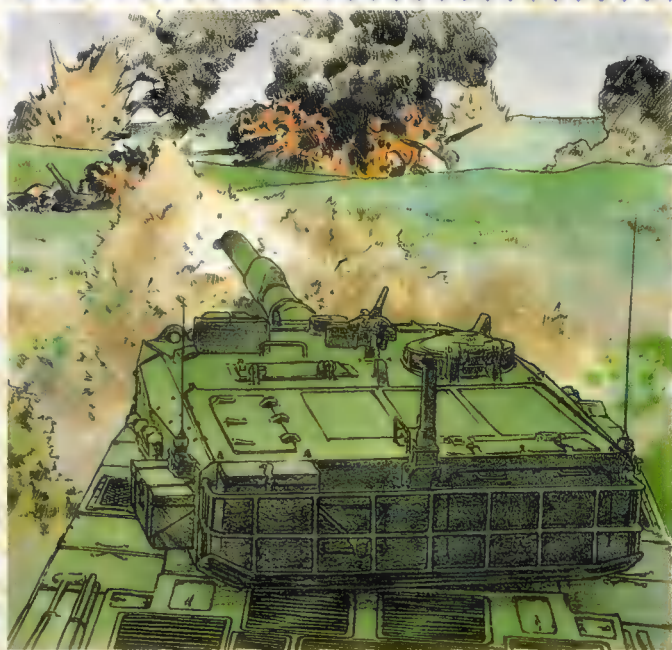
善く戦う者は、人を致して人に致されず

〝アイランド・キャンペーン〟でゲームに慣れたら、次はいよいよ、でっかいマップ、〝グレート・ペニッスラ〟に挑戦だ。カタカナで書くとちょっとヒワイな感じのするマップ名だが、そんなことはどうでもいい。まずは、「彼を知り己を知れば、百戦して危うからず」という孫子の言葉通り、敵味方の初期状態を調べてみよう。下に簡単な表としてまとめてあるので、そちらを参考にしてほしい。

さて、ここでは、初期設定をいじることなく〝East Peninsula〟(紺色)国でゲームを開始する。この国は、最初こそ空港もなく、自国エリアも首都のある1エリアのみという状況だが、場所的にはそれほど悪くないはず。右下に位置する青色国さえ叩いてしまえば、(各国が海軍を編制するまでは) 背後のことを心配しなくてすむからだ。加えて、生産タイプはアメリカ系、ロシア系に継ぐ海軍の充実度を誇るイギリス系。半分近くが海エリアで占められているこのマップでは、海軍の働きは極めて重要になるからね。これは、冒頭で述べた「先勝後戦」で言うところの、〝勝つ見通し〟にあたる要素だ。

では次に、勝利を得るためには最も重要な問題となる、侵攻ルートのことを考えてみる。もちろんこれは、最初の軍団編制の前にやっておくことだ。孫子曰く、「虞をもって不虞を待つものは勝つ」。

まずは、紺色国と隣接する国々を見てみよう。右下に青色国、左に灰色国、上に橙色国と3つの国と隣接しており、侵攻ルートはこの3方向のうちのどれかということになる。最初に目がいくのは、自国エリアがひとつしかなく、紺色国にはない空港を持っている灰色国だろう。しかし、灰色国を制圧するには海軍が必要なので、この侵攻ルートは最良とは言えない。それに、灰色国を取ったあとには、その向こうにある緑色国などと接触してしまうのもよろしくない。

しかも、背後からは間違いなく青色国が攻勢をかけてくる。海軍力の貧弱なスウェーデン系が生産タイプである青色国だから、唯一地続きである紺色国にしか攻めようがないのは当然だろう。

そういった様々な要素を考慮すると、侵攻ルートとしてはまず、右下の青色国、特にその首都エリアを電撃戦で占領し、背後の憂いを排除したのちに灰色国か、状況によっては橙色国へと進行するルートがよい。青色国が攻め込んでくる前に、こちらが先手をとってしまうわけだね。では、次頁からのプレーで、実際に試してみよう。

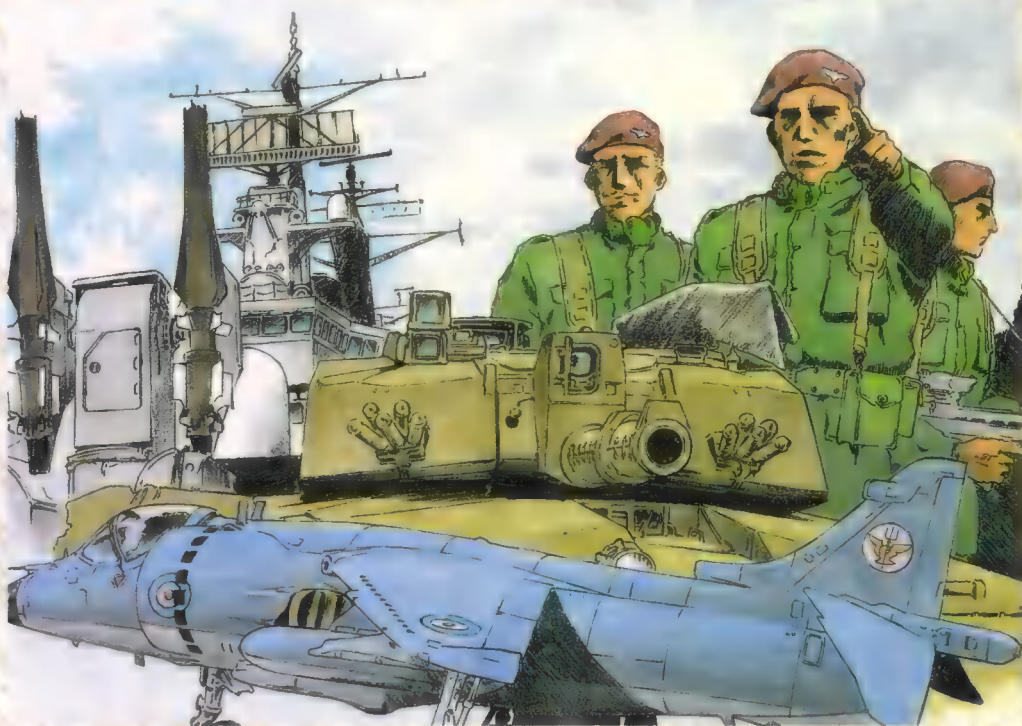
国　名	生産タイプ	首都エリア	エリア数	空港	港	メ　モ
紺:East Peninsula	イギリス系	F5	1	なし	あり	位置的に有利で、初心者〜中級者向けの陣営だ。ただし、最初は航空戦力も使えず。収入も少ないので、序盤は結構ツライかも。収入650、工業力375。
赤:South Peninsula	アメリカ系	A8	3	あり	あり	アメリカ系を生産タイプに持つ赤色国は、首都エリアが左下すみにあり、侵攻ルートもわかりやすく、初心者向けの陣営だ。収入4950、工業力300。
紫:Noth Blade	ロシア系	A1	2	あり	あり	戦力的には申し分ないが、黄色国と緑色国に挟まれているのが問題。緑国との間にある湖をうまく利用して、対戦国を1国に絞ることだ。収入4100、工業力475。
緑:Noth Peninsula	ドイツ系	D2	3	あり	あり	マップ中央上側に位置し、侵攻ルートの選択が難しい。左には湖があるから、海軍を使って右側から攻めたいところだが……。収入5050。工業力500。
黄:Mid Peninsula	フランス系	B4	3	なし	あり	四方を敵国に囲まれ、そのうえ空港もない状況でスタートする黄色国。陸上戦が中心になるが、フランス系の生産タイプでは辛いか!?　収入8050、工業力525。
青:Archipelago	スウェーデン系	G6	5	あり	あり	右下の諸島に位置する青色国。海軍力に乏しいスウェーデン系が生産タイプなので、侵攻ルートは地続きの紺色国方面しかない。収入2600、工業力600。
橙:Elbs	台湾系	F3	6	あり	あり	半島のほとんどを支配下に置く橙色国だが、生産タイプが台湾系では、いかにも苦しかろう。できるだけ早く紺色国を占領したい。収入10000、工業力625。
灰:Benetta	日本系	D5	1	あり	なし	マップのほぼ中央に位置し、支配エリアはひとつだけ。もちろん、上級者向けの陣営だ。できるだけ戦闘を避けながら、漁夫の利を狙おう。収入3150、工業力525。

圮地には則ち行け。囲地には則ち謀れ

圮地とは、山林、湿地帯など、作戦行動が困難な土地のことを指し、また囲地とは、山川に囲まれて行動不自由な場所、戦力を発揮できない場所のことを指す。紺色国陣営を率いてマップ左側の半島部分で戦う場合、特にこのふたつの地形に気をつけなければならないし、逆に、うまく利用することができれば、少ない戦力で敵の侵攻を阻止することも可能である。

1ターン

ごめんなさい、ごめんなさい。ログイン7号の付録にあったリプレーは間違いが結構あります。スミマセン。特に、G6エリアを占領しても、紺色国はまだ空軍を編制できないので注意してください。陣営表で確認できる通り、紺色国で空軍を編制するには、橙色国首都エリアのさらに上の、F2エリアを制圧する必要があります。さらに、陸上軍団はG5エリア経由でG6へ進行することはできません。青色国首都のあるG6エリアへは、F6➡G6というルートで侵攻するしかないのです。付録のリプレーをなぞってプレーしてた人、ごめんなさいね。

と、謝ったところで本筋に戻ろう。ここからは、あらためて紺色国でのプレーを紹介するぞ。その侵攻ルートを確認すると、まず青色国を電撃戦で制圧したあと、上の橙色国へと侵攻する予定だ。状況によっては海軍を使って灰色国へ上陸することも可能だが、空軍編制を急ぐなら、F2エリア制圧のため、橙色国方面へ向かうほうがよい。戦略マップではわかりにくいが、実は紺色国の場合、地続きになっているエリアマップに沿って軍団を進めると、そのルートはほぼ一本道になっているのだ。

ではまず、1ターン目の軍団編制からいってみよう。1エリアに駐留できる軍団数は3つだから、侵攻用の軍団をふたつと、首都防衛用の軍団をひとつ編制することにする。その内容は、

攻撃ヘリ〝ガゼル〟×2
占領用ヘリ〝リンクス〟×2
主力戦車〝チャレンジャー2〟×4
偵察用装甲車〝スコーピオン〟×2
装甲車〝スイングファイアー〟×2
占領用車両〝ウォーリア〟×3

で構成されたアルファ軍団。

対空車両〝レイピア〟×2
対空ミサイル車両〝ホーク〟×2
自走ロケット砲〝MLRS〟×3
補給車×3

で構成されたベータ軍団。このアルファ軍団とベータ軍団は、侵攻での主力となる戦闘軍団だ。そして、首都防衛用の軍団として、

ガゼル×2
チャレンジャー2×4
偵察部隊×3
レイピア×2
MLRS×2
補給車×2

で構成されたガンマ軍団を編制しておく。少ないように思えるかもしれないが、紺色国の首都エリアであるF5エリアの戦術マップは、防衛が非常に容易な地形になっているので、これで十分なのだ。侵攻してくる橙色国の陸上軍団は細い海峡を渡ってくるから、こちらはその対岸で待ち構え、敵部隊を各個に撃破していくだけで容易に撃退できる。注意しなければならないのは、補給切れぐらいだろう。

ガンマ軍団を残し、アルファとベータをさっそくF6エリアへ侵攻させる。ここで、はやくも青色国の軍団と接触するはずだ。敵の軍団はふたつ。さらに、援軍が1軍団といったところか。

➡首都エリアでの防衛戦の様子。敵の部隊は海峡を渡って侵攻してくるので、こちらは対岸で待ち構え、ロケット砲などで各個撃破していきながら、ターンオーバーを待とう。

F６エリアにおける戦闘は、先ほどのF５エリアとは逆の状況になる。すなわち、こちらの軍団が、小島を繋ぐ細い道を渡って敵国のエリアへと侵攻していかなければならないのだ。「圮地には行け。囲地には謀れ」という孫子の言葉通り、細い道はできるだけ迅速に渡り、後方攪乱など、戦術を工夫しながら、狭い戦場で敵に包囲されないようにしなければならないぞ。

具体的には、まず偵察車両、主力戦車を先行させて小島へ渡らせ、そのすぐ後方から、MLRSなどの対地間接射撃が可能な部隊を続かせる。そのために、部隊の初期配置は必ず手動で行なうこと。自動配置では、部隊の展開が遅れてしまうからね。そして、小島を挟んだ対岸には敵の先行部隊がいるはずなので、先に攻撃ヘリで牽制しておこう。その際は、敵の後方にいる対空車両と、弾薬切れに注意すること。一撃を加えたら、自軍後方の輸送車までヘリを戻し、必ず補給をしておくことだ。また、被害を覚悟するなら、占領用ヘリを敵空港へ向かわせ、そこを占領してしまうという方法もとれる。つまり、オトリとして、敵の対空車両をひきつけるわけである。

戦車が小島を渡りきってしまえば、あとはこちらのもの。戦車と攻撃ヘリで敵の戦闘車両を破壊しつつ、後方からは自走砲の間接射撃によって援護してやる。敵兵器のうち、警戒するのは主力戦車のレオパルド２くらいのもので、そのほかの敵兵器は全体的にこちらのものより性能面で劣っているから、青色国との戦闘に勝つのは容易だろう。ただし、補給切れによる戦線の停滞には注意することだ。『V』の戦術面でのポイントは補給にあり、序盤においては、行動ポイントを利用して補給車を最大活用することが非常に大切になってくる。そのあたりの詳しい戦術については、また次号で解説しよう。

まずは青色撃破

世界地図[大戦略V]

←橙色国のチョッカイを軽くかわしながら、一気に青色国を攻略する。部隊の編制さえ間違わなければ、２軍団で十分戦えるのだ。２ターン目にして、早々と青色国滅亡……。

２ターン

F５エリアの戦闘で敵の主力部隊を叩いているから、青色国首都エリアの防衛力も落ちているはずだ。ここは一気に、G６エリアへ侵攻するべきだろうね。ただし、戦闘で失った部隊があれば、編制フェーズで必ず補充しておこう。また、戦闘中に不足だと感じた部隊があれば、それも忘れずに編入しておくこと。特に、被害を受けやすい主力戦車や攻撃ヘリ、また、補給車や偵察車両などは、十分な数がそろってないと戦闘で敗北することになるぞ。

さて、準備が整ったら、すぐに青色国の首都へと侵攻する。G６エリアの戦術マップは、先のF５エリアとほぼ同じようなもので、取るべき戦術も同様だ。しかも敵軍は消耗しており、その部隊は首都周辺にパラパラと配置されているだけだ。部隊の進むルート上に存在する都市や空港を補給地として占領しながら、一気に敵の首都まで突き進もう。ただし、あせって戦闘ヘリや占領用ヘリを先行させると、対空兵器の餌食になるぞ。

戦術の基本について

紺色国を担当した場合、序盤で戦場になるのはマップ右側の半島部分である。このあたりでは、島や浅瀬で繋がった地形が多く、部隊の行動が制限されてしまうマップが多い。このようなマップは守るには最適だが、逆に攻めるとなると難しい。ここでは、そういったマップで戦っていくうえでの基本戦術について解説してみよう。

戦術の原則に、「障害は敵に遠く渡れ」、というのがある。障害の多いマップでは、この原則を必ず守ることが大切だ。たとえば、対岸に敵部隊がいる浅瀬や川を渡るというのは、基本的にとってはならない行動だが、どうしても渡る必要がある場合は、できるだけ敵に遠く、さらに十分な援護が期待できる状況で強行渡河を行なわなければならない。また、これとは逆の状況で、敵が強行渡河を行なってきた場合には、後退配備方式で防衛戦を張ること。すなわち、敵の先行部隊に川や浅瀬を渡らせ、後方の部隊がまだ川の中にいるときに攻撃を開始するのである。敵部隊は障害によって分断され、火力を集中できないので、より大きな戦果が期待できるというわけだ。

では、右のイラストのような状況ではどうか。左手の自軍部隊は渡河に成功し、後方からは主力部隊が侵攻中。右手の橋は敵に渡河され、敵部隊は迂回機動を取れる状況にある。この場合、渡河に成功した自軍の部隊は撤退させず、主力部隊には川の向こう側で、右手奥から来る敵を待ち伏せさせる、という判断がもっとも正しい。

戦いは正をもって合し、奇をもって勝つ

「兵は詭道なり」と言うように、戦いに勝つには駆け引きが必要である。しかし、奇手ばかりでは策に溺れて敗れてしまう。正攻法に奇法を併用してこそ、戦いに勝てるのだ。強力な打線があってこそ、盗塁も生きてくる、とは野球の話。

➡F4エリアの戦闘で注意しなければならないのは、この部分だ。山地によって分断された狭地は、部隊展開の足を鈍らせる。

⬅鉄道をうまく利用して、補給車や間接兵器を素早く前線に送る。補給物資の切れた補給車には、近くの都市で物資を補充させよう。

3～6ターン

さて、青色国を制圧したあとは、首都エリアの防衛を固めつつ、輸送艦1隻のみの軍団をひとつ編制して右下のエリアを占領していく。その間、首都エリアには何度となく橙色国が侵攻してくるが、戦術マップの北側に部隊を展開させ、浅瀬を渡ってくる敵を撃破していれば簡単に撃退できるだろう。まあ、いい経験値稼ぎである。その際は、できるだけアルファ軍団に防衛を任せ、部隊の練度を上げるといい。特に、指揮官のいる部隊に経験を積ませておくと、目に見えて戦闘能力がアップするぞ。

この時点で、灰色国は上のほうに侵攻し、こちら側へ侵攻してくる様子はない。まだ港も押さえていないようなので、海軍で攻められる心配もない。したがって、紺色国としては安心して橙色国だけを相手にできるというわけだ。

7ターン

元青色国のあった右下のエリアをあらかた占領し、資金的にもやや余裕ができたので、いよいよ橙色国への侵攻を開始する。この国も、F4➡F3という最短ルートをとれば、2ターン後には制圧できるだろう。この時点で、編制できる軍団の最大数は6つ。だが、他国に攻められる心配はないし、寄り道をしなければ、侵攻する部隊はアルファとベータのふたつで十分なので、急いで新しい軍団を編制する必要もないだろう。まあ念のため、アルファタイプとベータタイプの軍団をそれぞれ編制し、侵攻用の軍団を作っておけば、援軍にもなっていいかもしれない。

また、侵攻の前にアルファ、ベータにそれぞれ戦闘ヘリ〝ガゼル〟、自走砲〝AS90〟、補給車などを追加編入して戦力強化を図っておく。戦場となるF4エリアの戦術マップもまた、山地によって分かれた狭地があるので、機動力のある攻撃兵器と後方支援の可能な間接兵器が役に立つからだ。

さて、F4エリアに侵攻してみると、入れ代わりに橙色軍団がひとつ、こちらの首都エリアへ侵攻してきている。これは簡単に防衛軍団ガンマで撃退できたが、おかげでガンマ軍団を援軍として派遣することができなくなってしまった。相手の生産タイプが台湾系ということを考えると、援軍なしでも十分に勝てるだろうが、もしこれがアメリカ系やロシア系だったら、苦戦したかもしれないね。

F4での戦闘は、意外なほど簡単にケリがついた。鉄道を利用して、補給車をうまく使えたのが勝因だろう。さあ、次は首都攻略だ。

4ターン

⬆青色国が滅亡し、中立となった右下のエリアを、輸送艦1隻[illegible]していく。これ[illegible]も工業[illegible]アップするが、軍事はまだ編制できず――

7ターン

⬆[illegible]制[illegible]F4エ[illegible]アルファ、ベータ[illegible]は台湾系なので[illegible]

9ターン

⬆[illegible]F[illegible]を占領すれば、よ[illegible]紺色国も[illegible]を編制で[illegible]の[illegible]は、緑色[illegible]か[illegible]も[illegible]

孫子に記されている兵法の極意は、すなわち"戦わずして勝つ"ことにある。曰く、「百戦百勝は善の善なるものにあらず。戦わずして人の兵を屈するが善の善なるものなり」。優秀な将は百度戦って百回勝つ。しかし、戦う前に勝つものこそ、真の名将なのだ。

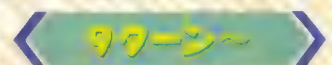
ゲームでも、いつも戦ってばかりでは芸がない。敵の虚を突き、戦わずして勢力を伸ばすことも考えてみよう。でもまあ、やっぱりゲームだからして、意味もなく戦闘を繰り返しながら領土を広げるのも、また楽しいのだけどね。

8ターン

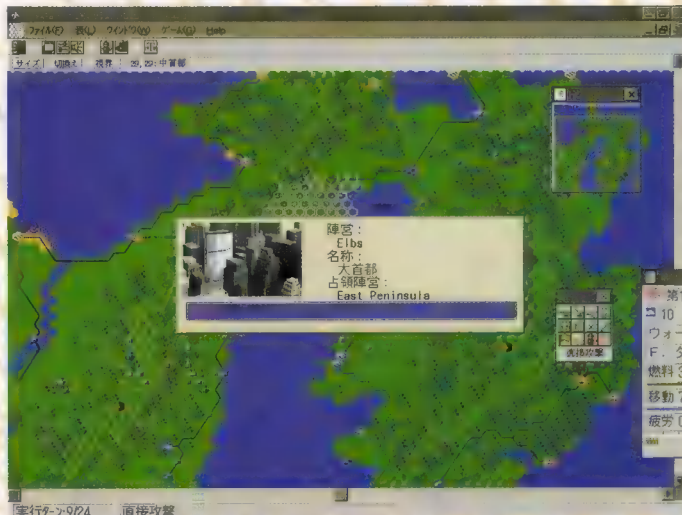
F４エリアを攻略したあとは、その勢いをかってF３エリアへと侵攻しよう。敵の軍団は疲弊しているし、なによりモタモタしていると緑色国が勢力を拡大してしまうからね。それに、はやくF２エリアも占領して、空軍を編制できるようにしたいものだ。

橙色国の首都があるF３エリアの戦術マップは、これまでのマップと比べると、かなり楽に戦える。戦術マップの右側に半島部分、左側に大陸部分があり、それが上部で繋がっている。主力戦車を全面に押し出し、後方からは、間接兵器や補給部隊などを展開させる基本通りの部隊配置で、索敵を確実に行ないつつ上方へ進軍していけば、容易に敵の首都までたどり着けるだろう。また、対空兵器と少数の戦闘部隊を自国空港の少し上側に残しておき、敵の占領部隊を牽制しておくといいぞ。

さらに、数ターン後に到着する援軍を大陸部分に配置すれば、敵の首都周辺にいる部隊を引き寄せることができる。従来シリーズであったように、敵が首都をガチガチに固めるような状況はほとんどないので、首都があいたらサッサとヘリで占領してしまおう。

9ターン〜

橙色国を占領し、その領土だったF２エリアを制圧すれば、いよいよ待望の空軍軍団が編制できるようになる。同時に、このマップの右側、半島部分は、すべて紺色国のものだ。と言っても、国力はまだ他国のほうが若干上であり、油断をすると緑色国あたりに領土を寸断されてしまうので注意しよう。現時点で編制できる軍団数は、７つ。F３にも防衛軍団を配置することを考えれば、決して多いとは言えないのだ。

さて、ここで考えなければならないのが、今後の侵攻ルートである。選択肢はふたつ。ひとつは、E３エリアを通ってマップ中央部へ進出し、緑色国と対する作戦。地続きのルートだから、それほど資金もいらず、戦術マップでの戦闘も困難ではないが、問題は接触する敵国が増えてしまう点だろう。緑色国だけでなく、ヘタをすると灰色国や黄色国とも戦端を開いてしまうことになるのだ。

もうひとつのルートは、海軍軍団を編制し、海上からE５エリアへ侵攻、灰色国を叩く作戦だ。これならF３エリアの防衛を強固にしておくだけで、当面は灰色国との戦闘のみに気を配ることができる。ただ問題は、十分な海軍戦力、およびそれに対応する空軍戦力を用意するには、資金がかかり過ぎることだろう。どちらのルートを選ぶか、この続きは次号でね。

⬆F３エリアの戦闘では、基本に忠実な部隊運用を心がけよう。また、援軍は大陸側に配置し、敵の部隊をおびき寄せるオトリにするといいぞ。■の対空兵器には注意しよう。

ユーザー参加計画!!!

さてさて、久々の大型ウォーゲームの登場に、頭をクラクラ、心をユラユラ、腕をブンブンさせているユーザー諸氏にお知らせだ。

勝つことばかりがゲームの目的じゃないけれど、勝ってこそ楽しい、という話もある。そこで、我こそは日本最高の作戦司令官である、と自負するツワモノたちのために、ひとつ大会を開いてみようじゃないか。詳しくは次号でお知らせする予定だが、ここで、その内容を紹介しておこう。

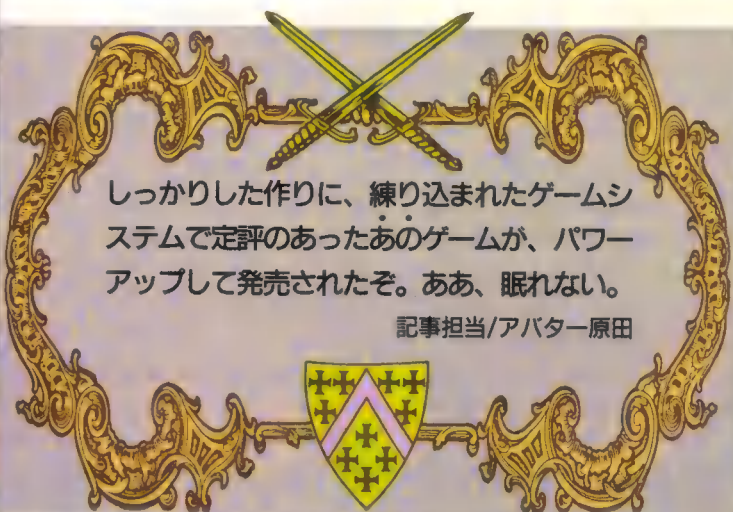
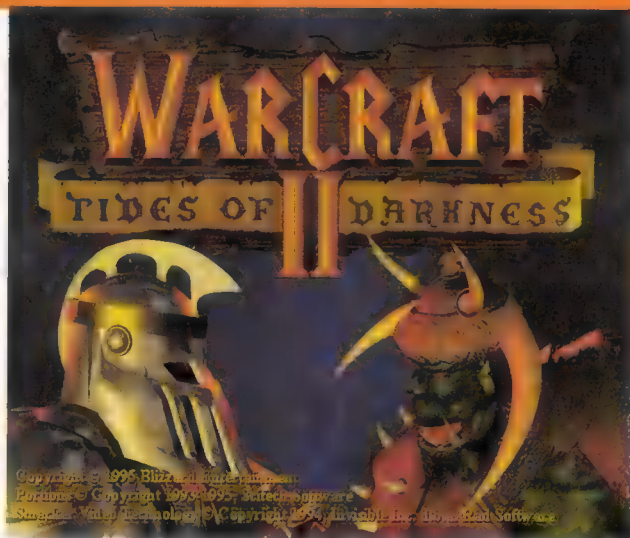
まず、８ヵ国戦の大型マップ、"グレート・ペニッスラ"で、自国を灰色国にし、生産タイプでスウェーデン系を選んでほしい。その条件で、どれだけ早いターンでマップをクリアーできるか、みんなに競ってもらうのだ。詳しい応募方法は次号で説明するから、それまで腕を磨きつつ、ゲームをプレーしながら待っててねん。

⬆灰色国は、８ヵ国のなかでも特に不利な陣営。どう戦えば勝てるかな？

WARCRAFT II TIDES OF DARKNESS

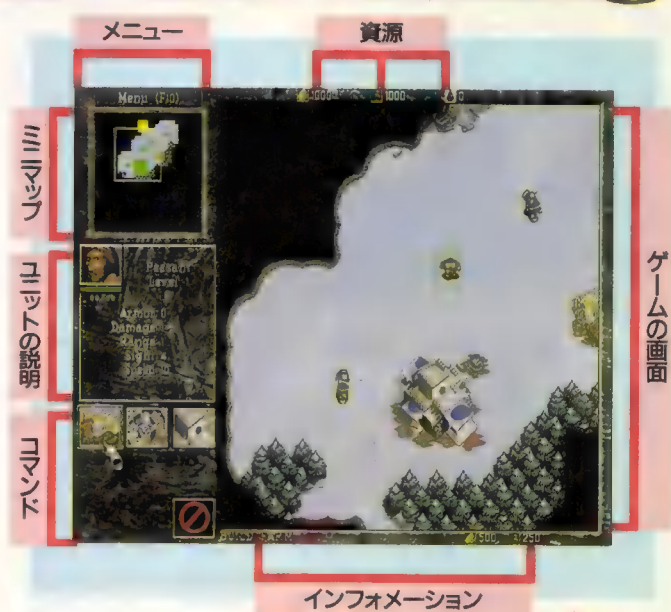
Copyright © 1995 Blizzard Entertainment

しっかりした作りに、練り込まれたゲームシステムで定評のあったあのゲームが、パワーアップして発売されたぞ。ああ、眠れない。

記事担当/アバター原田

人間対オークの死闘再び!

シミュレーションゲームファンから、これからシミュレーションゲームを始めたいと考えている人まで、幅広いユーザー層に対応したシミュレーションゲームがこの、「WAR CRAFT Ⅱ」(以下、ワークラ2)なのである。「ワークラ2」はマルチプレーヤーモードになっているため、ネットワークを介せば最大8人までプレーすることができるのだ。さらに、マップエディターという機能を使えば、オリジナルのマップを作成することもできるぞ。ただし、このマップエディターは、ウィンドウズ95がないと機能しないことに注意ね。

さて、簡単にゲームについての説明といこうか。まず、シングルプレーの場合、プレーヤーは高貴な(?)人間側か、邪悪なオーク族のどちらかを選択しなくてはならない。どちらを選んでも、それぞれに28のキャンペーンシナリオが設定されているので、遊びごたえは満点だ。もちろんストーリーラインは異なったモノだから、二度遊べちゃうのもうれしいところだ。

このゲーム、あらかじめ用意されている部隊で戦闘する、というだけのものではなくて、必要な資源や建物を保有することで新たな兵力の増強が可能となっている。最初からすべて使えるわけではないので、強いキャラを使いたいなら、さっさとシナリオを進めよう。キミは生き延びることができるか。

人間を選ぶか、オークを選ぶか

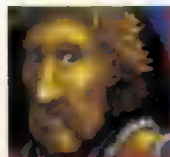
ゲームを始める時点で、人間かオークかを選択しなければならないことは先ほど書いたが、これはどっちを選んでもらってもよいので、好みで選択してくれ。二種族間のユニットに特別大きな違いはない。名前と見た目は違うが、性能的には同じなんだな。つまり、人間には魔法使いがいるが相手にはいない、というわけではないということ。とは言え、違うところもちゃんと用意されているぞ。

では、その違いとはいったいなんなのかを説明しよう。それは、"魔法"なのだ。見た感じで言えば、人間のほうは直接攻撃や回復系が目立ち、オークは攻撃、防御の補助系呪文が目立つ感じかな。これも好みしだい。

↑■高貴な(笑)人間側になって戦うか、それとも邪悪なるオーク側について人間どもを血祭りに上げるか。エンディングはかっちょいいぞ!

●シミュレーション ●Blizzard Interactive ●発売中
●DOS/V、ウィンドウズ

HUMAN&ORCキャラクターリスト

PEASANT

彼らは主に[illegible]の兵士としてではなく、[illegible]を建てたり、金塊を掘ったり木を切ったりするための[illegible]員だ。

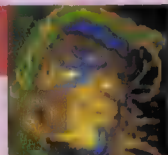
FOOTMAN

鋼鉄の鎧に身を固め、ブロードソードと盾を装備した兵員。数で攻めれば優秀な戦績を上げてくれるだろう。

ELVEN ARCHER

弓を持たせれば彼らの右に出るものはいないくらい、優秀な腕を持っている。防御力が低いので前線には出すな。

ELVEN RANGER

アーチャーの上級クラスなのが、彼らである。[illegible]らを[illegible]うためにはKeepでアップグレードすればよい、のだが。

KNIGHT

シナリオ7あたりで登場するのがこの頼れる男、ナイトである。騎乗しているので足も速いし、攻撃力も高いぞ。

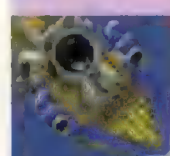
BALLISTA

超ド級の弓を装備した投石砲のような車両がコレ。破壊力は高いが、その破壊力ゆえに味方を巻き込むことも。

GNOMISH FLYING MACHINE

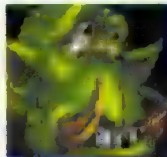
偵察用のヘリコプターだ。空を飛んでいるので山も海も簡単に越えられるが、武器を搭載していないのが難点。

TRANSPORT

ユニットは普通に海や川を渡ることができない。そんなとき役立つのが輸送船だね。一度に6ユニットまでOK。

OIL TANKER

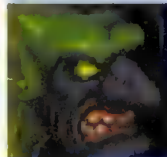
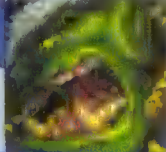
資源のひとつであるオイルを入手するにはこのタンカーがないとダメ。唯一の入手手段である。[illegible]せよ。

ELVEN DESTROYER

人間側の駆逐艦がこのエルフの作った、見た目のゴージャスな艦。これで連合艦隊をいかにうまく作るかがカギ。

PEON

オーク側のコマ使いがこいつらだ。見た目は違いこそすれ、やることは人間側と同じだ。戦闘には不向き。

GRUNT

常に真っ赤な血がしたたり落ちていそうな斧を持ち、戦闘用に作られた鎧を身にまとっている。タフです。ハイ。

TROLL AXETHROWER

エルフが弓を放つ代わりに、こちらは大柄なトロールが斧を投げ飛ばしてくるのだ。スピードと射程距離がグー。

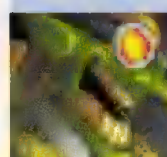
DEATH KNIGHT

ナイトの魂が死霊になってこの世に甦った。しかも、コイツは強力な呪文を唱えることもできるぞ！

OGRE

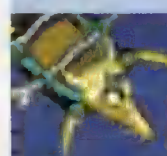
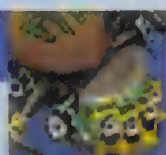
ふたつの頭を持つ、大型モンスターだ。強いことは強いのだが、PEONよりも[illegible]が悪いんだな。どうする？

CATAPULT

どうも、オーク側のやつらは人間側と違ってやることが原始的なんだな。このカタパルトもそう。でも、[illegible]い。

GOBLIN ZEPPELIN

オーク側の索敵飛行ユニットのひとつがこの飛行船である。やはり武器は搭載していないので、[illegible]は素早くね。

TROLL DESTROYER

オーク側が建造した[illegible]はトロール族によるもの。敵船を切り裂かんばかりの船首は脅威である。

OIL TANKER

オイルが欲しけりゃ、このタンカーが必要だぞ。コイツも同じで、装甲が弱いうえに武器もないんだよなぁ。

OGRE JUGGERNAUGHT

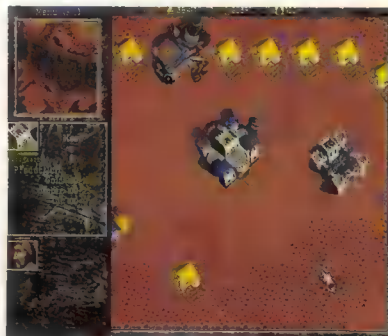
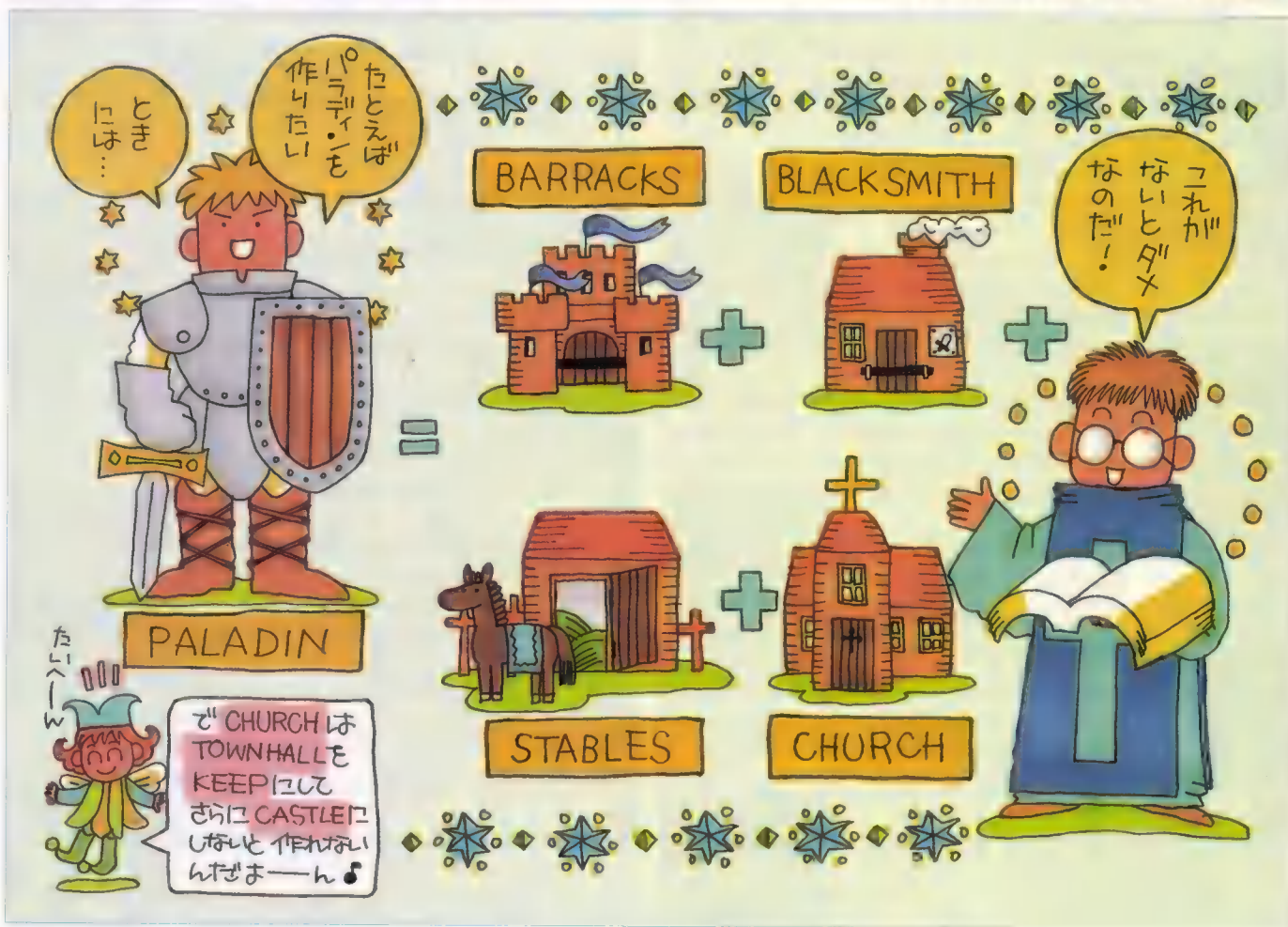
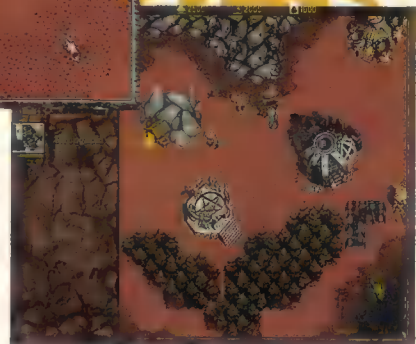
オーク側が誇る巨大戦艦がこのジャガーノートだ！ こいつははっきり言って超強力だぞ。作れ作れ!!

ただ戦うだけではだめだぞ

ゲームのスタート時にあらかじめ準備されているユニットだけでは、シナリオの目的を達成することはまず不可能だ。なぜなら、数がぜんぜん足りなさすぎるから。となると、資源を消費してでも、新しいユニットを雇わなくてはならなくなるわけだね。

さて、ここで問題なのが最初から自由に思い通りのユニットを雇うことはできないということだ。たとえば、FOOTMANならバラックがあればそれだけで雇うことができるが、ELVEN ARCHERならバラックと製材所が必要となる。製材所がないなら、PEASANTにさっさと建設させればいいのだが、当然のことながらお金がかかるので、そう簡単に建設できないんだよね。金鉱にまだ金塊がたくさん埋蔵されているなら建設してもいいんだけど、そのすきに敵が攻めてこないとも限らない。兵力を優先するか、じっと我慢するかで戦局が変化するからよく考えてね。

あ、そうそう製材所がないと、駆逐艦や輸送船、戦艦などを建造するための造船所が建設できないので、海がマップを2分割してしまっているようなら、少々無理してでも製材所は作っておこう。

ユニットと建物の密接な関係を頭にブチ込んだうえで、綿密な戦略を立てながら行動すべし！

⬆➡ユニットによって、雇うために必要な建物の種類が様々なのがこのゲーム。シナリオの序盤では作れない建物が多いんだけど、その分、新しいユニットを使いたいがためにガンガン先に進めるという楽しみがあっていいのだ。魔法■いたちのあやつる魔法はいったいどんなものなのか、とかさ。気になる？

それではキャンペーンに突入!!

さっそく、最初のキャンペーンシナリオの攻略といこう。とりあえず、人間側を選択したという設定で話を進めるぞ。オーク側でプレーしたかった人は、ごめんね。

最初のシナリオは〝ヒルスブラッド″というモノ。内容はヒルスブラッドの南端に前進拠点を設置すること。簡単に言えば、そこらへんをうろついているというウワサのオークども討伐することだ。ただし、オークたちを殲滅すること自体がこのシナリオの目的ではない。４つの農場とひとつのバラックの建設がこのシナリオの目的。

ゲームをスタートすると、まず自分たちがヒルスブラッドのやや北寄りに位置していることに気付くだろう。所持している資源は、金塊が1000に木材が1000。オイルは０だがこれは忘れてよい。そして、町役場がひとつに農場がひとつ、農夫がひとりに兵士が３人と実に心許ない。それでは今、何が必要か考えてみよう。

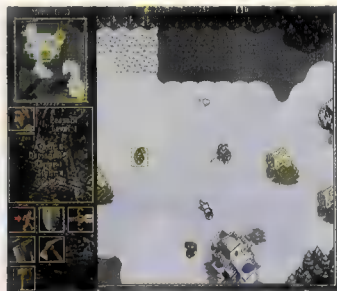
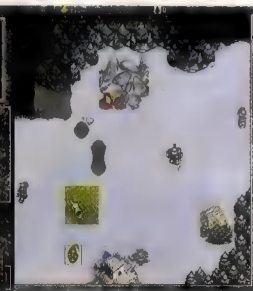
何をするにも資源が必要だ。画面の真上を見てほしい。そこには金鉱があるはずだ。最初からいる農夫を金鉱に送り込み、金を掘り出させよう。それと同時にもうひとり農夫を雇っておくこと。これは町役場をクリックして、彼を選択するだけでいいぞ。バラックは金塊が貯まったら建設してね。

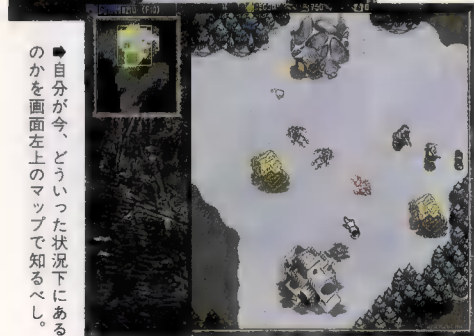
新しく登場した農夫には、もうひとつ農場を建設させよう。これで、雇える人の数が増えるのだ。農場を一気に４つ作る必要はまだないぞ。ひとつ増やしたら金鉱に向かわせよう。これで金塊の増えるスピードが上がるからね。

あとは兵士を移動させて敵がいたら戦うだけ。最初に書いてしまうと、このマップにはオークの兵士である〝GRUNT″が４体、どこかに潜んでいるだけである。うまくやれば、自軍の兵士をあと２～３人増やすだけで敵を全滅させることができるぞ。ま、このシナリオはゲームの進めかたや流れを勉強するところ、と思ってくれ。

目的は何？

金塊も必要 兵力も必要

⬆➡最初からあれもこれも、というわけにはいかない。順序よく進めていくこと。

⬅ここまでくれば、シナリオクリアーまであと一歩だ。ゴーゴー！

⬅敵のオーク兵と遭遇！ 自軍はふたり程度をひとつの部隊として行動させていれば、余裕で殺れる。

➡自分が今、どういった状況下にあるのかを画面左上のマップで知るべし。

フィニッシュホールド2 TAG

熱くてプロレスでポリゴンでグリグリ動く！ と言えば、『フィニッシュホールド』と昔から相場が決まっているが、それが大幅にパワーアップして帰ってきたのだ。すごい！

記事担当/K.サワノフ

『フィニッシュホールド』ふたたび！

システムソフトが贈るポリゴンレスラー育成ゲーム、『フィニッシュホールド』。ログイン上で大会も開いて、まだ記憶に新しいあの作品の第2弾が、もう発売されてしまったのだ。その名も『フィニッシュホールド2 TAG』！ もちろん、あちらこちらがパワーアップされて、ファンの期待を裏切らないどころか、それをはるかに上まわる仕上がりをみせているぞ。

どれだけすごいって、これがなかなかひと口では言えないのだが、育成シミュレーション部分ではキャラクターメイキングやトレーニングやストーリーなどが、試合部分では基本的なシステムや技の種類が強化されており、要するにほとんど全部だ。変わっていない部分を探すほうが難しいほどである。

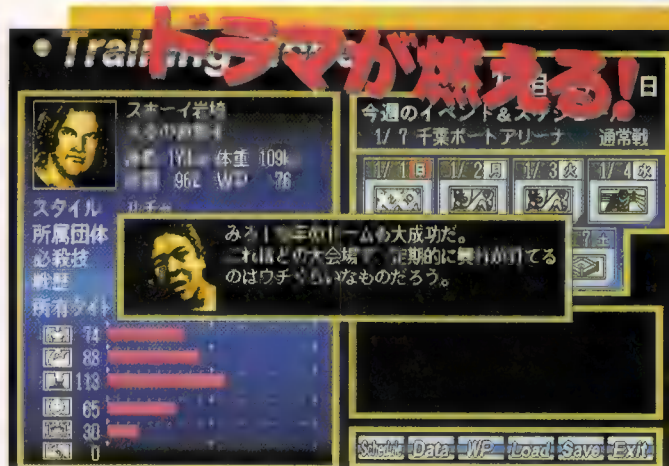
しかしもちろん、前作の熱い部分、マニアをう〜んと唸らせるような部分はそのまま残っているわけで、実際ファンにとっては200パーセント満足のいくできと言っても過言ではあるまい。とりあえず今回は、新しい『フィニッシュホールド』を徹底的に分析してみよう。

こんなにも変わった！

■⬆レスラー育成部分も、試合部分もとにかく思いっきり改善されているのだが、それでいて前作のテイストを失っていない。続編とはこうあるべき、と言い切ってしまっても構わない仕上がりだ。

ポリゴンが動く！

⬆表面に肌色が塗られて、質感たっぷりになったポリゴン。レスラーの体形によって、ポリゴンの形も何パターンかに変化する。当然、技の種類も増えているぞ。

ドラマが燃える！

⬆今回は、ゲームスタート時の所属団体を、12団体の中から選べる。もちろん、団体ごとにストーリーが変わってくるのだ。どんな運命が待ち受けているのだろうか？

●シミュレーション ●システムソフト ●発売中
●PC-9801 ■1万8800円
HD専用

キャラクターメイキングのすべて

さて、ゲームを始めるためには、まずはキャラクターを作らなくてはならない。今回、キャラクターメイキングの際に決めなくてはならないことは、大きく分けて9項目もある。名前、体のサイズ、ファイトスタイル、出身スポーツ、容姿、入場テーマ曲、所属団体、最初から習得している技、アピールのポーズという具合だ。

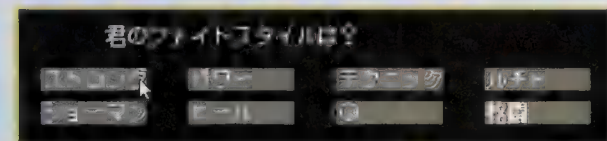
前作に比べて、項目が大幅に増えており、ますますこだわったレスラー作りが可能なようになっているのだ。プレーヤーの好み次第で、どんなレスラーでも作れてしまうというわけである。

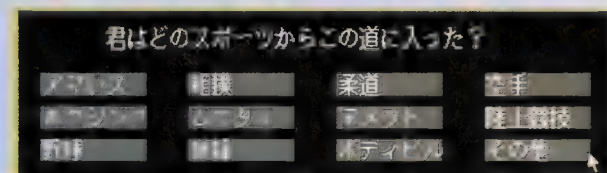
1 名前、略称、通称

レスラーの名前を決定するのだが、ちょっとややこしい。まず通常のリングネームを、次に実況などで使われる略称、最後に"燃える闘魂"や"東洋の巨人"などといった通称という具合に、つごう3種類の呼ばれ方を自分で決めなくてはならないのだ。ちょっと大変だが、楽しい。

2 体のサイズ

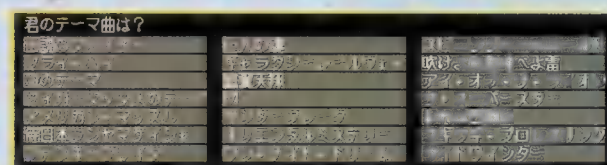
体のサイズを決定する。これは、ファイトスタイルや所属団体などといった項目と合わせて、よく考えてから決定しないと、あとで大変なことになるぞ。

3 ファイトスタイル

ファイトスタイル。どのような戦い方をするかという、レスラーにとって最重要項目。8種類の中から選べる。最初は、所属団体のカラーに合わせたほうがいい。

4 出身スポーツ

プロレスの世界にくる前には、どんなスポーツをやっていたか。■■技からそうでないものまで、12種類あるからその中から選ぼう。初期能力に関わってくるぞ。

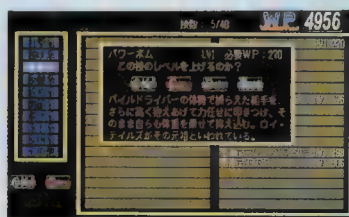
5 自分の容姿

自分がどんな顔をしているのかを決定。膨大な数の顔データが用意されているが、どれもこれもプロレスファンならどこかで見たような顔ばっかりだ。特に能力には関わってこないが、長くつきあう顔なので、慎重に選ぶように。

6 入場テーマ曲

入場するときのテーマ曲。こんなものまで選べるなんて、まさにこだわりの心だ。よく見ると、実際のレスラーが使っている曲のパロディーが多く含まれている。右上の「スピニングヒールホールド」もそうだが、ものすごく痛そうな名前だ。

7 初期所属団体

ゲームスタート時にどの団体に所属しているか、12団体の中から決定する。団体によって、ファイトスタイルや、自分以外の所属選手が違ってくるのだ。

8 習得している技

前作では、プロレス団体に入門したばかりのところからゲームが始まったが、今度は最初からある程度キャリアを積んだレスラーということになっている。したがって、スタート時にあらかじめいくつかの技を覚えておく必要があるのだ。自分のファイトスタイルに合うように、どんどん技を覚えていこう。

9 アピールのポーズ

最後の項目は、なんとアピールだ。自分がどのように観客にアピールをするのかを、レスラーの代表的なアピールポーズ6種類の中からひとつ選ぶ。

レスラーを待ち受けるドラマ

キャラクターが完成したら、いよいよゲームスタートだ。『フィニッシュホールド２ TAG』では、スタート時に12の団体からひとつを選んで所属することになる。前作では、ワールドプロレスと極東プロレスの２団体だけだったから、ものすごい増え方だ。

12の団体は、厳密には８つの普通の団体と４つの独立団体という具合に分けることができる。

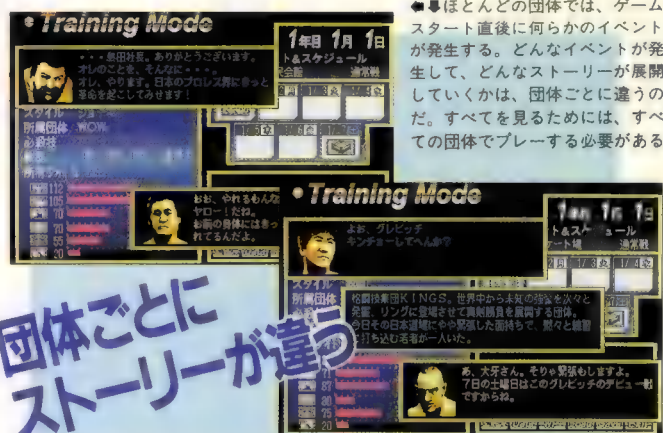
まず、８つの団体だが、これらはそれぞれスタイルが違っている。オーソドックスな昔からのプロレス団体あり、痛みの伝わるデスマッチ系の団体あり、いわゆるルチャ・リブレの楽しさを求める団体あり、ショー的要素を排除した格闘路線を突っ走る団体ありと、実に多様だ。実在するプロレス団体の主だったところは、ひと通りカバーされているぞ。プレーヤーは、この中から好きな団体を選べばいい。選択の際に、ちゃんと団体ごとの解説が表示されるから、それをしっかり読もう。

これらの団体は、エース以下、所属選手があらかじめ決められている。自分はその中に、だいたい中堅レスラーという役どころで入っていくことになるわけだ。

いっぽう、４つの独立団体は、最初は名前が決まっていないので、自分で団体名をつける必要がある。独立団体は、スタイル別に、オーソドックスなプロレス、ルチャ・リブレ、デスマッチ、格闘路線の４種類に分けられている。

また、独立団体を選んだ場合は、自分以外の所属選手を決定する必要がある。全レスラーリストの中から何人かを選ぶわけだが、スタイルによって選べる選手と選べない選手があるので、注意しよう。

とにかく、そんなこんなで団体を決定したら、そこからレスラーとしての戦いが始まるのだ。『フィニッシュホールド２ TAG』は、あらかじめストーリーが用意されていて、主人公はそれに沿ってレスラー人生を歩んでいく。

前作では、極東プロレスとワールドプロレスのどちらを選ぶかによって、ストーリーがまったく違ってきた。今回もやっぱり、団体ごとにストーリーが変わってくるのだ。今度は12団体も用意されているわけだから、何度もぜいたくに楽しめてしまうぞ。

ただ、ストーリーの展開は、独立団体とそうでない団体とを比べると、やっぱり後者のほうが派手だ。初めてプレーするときには、独立団体でない団体を選んだほうが無難だろう。

『フィニッシュホールド２ TAG』での最終目的は、３年という限られた時間の間に、自分の選んだスタイルの頂点を極めることだ。どれだけ自分のスタイルを確立できたかは、自分が所属している団体の人気がどれだけあるかでわかる。各団体には、それぞれ特別な興行があり、その興行を満員にすることができれば、キミのレスラー人生は成功したというわけだ。

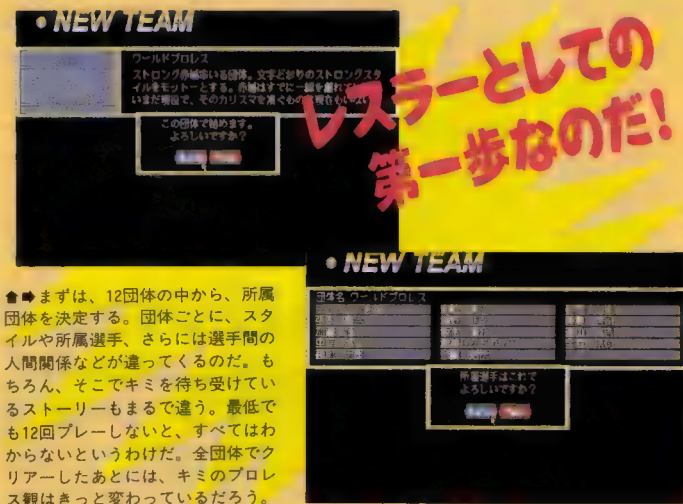
レスラーとして、与えられた状況を生きていく。この『フィニッシュホールド２ TAG』は、要するにそういうソフトなのである。

団体ごとにストーリーが違う

⬅⬇ほとんどの団体では、ゲームスタート直後に何らかのイベントが発生する。どんなイベントが発生して、どんなストーリーが展開していくかは、団体ごとに違うのだ。すべてを見るためには、すべての団体でプレーする必要がある。

団体選びから戦いが始まる!

レスラーとしての第一歩なのだ!

⬆➡まずは、12団体の中から、所属団体を決定する。団体ごとに、スタイルや所属選手、さらには選手間の人間関係などが違ってくるのだ。もちろん、そこでキミを待ち受けているストーリーもまるで違う。最低でも12回プレーしないと、すべてはわからないというわけだ。全団体でクリアーしたあとには、キミのプロレス観はきっと変わっているだろう。

⬆ゲーム中には、しばしばこのようなイベントが発生する。ときには厳しい選択を迫られることもあるだろう。信じた道を歩くことひとつにしても、なかなかたいへんなのだ。

もちろんポリゴンも動く!

さて今度は、実際にポリゴンがグリグリ動く、試合周辺のことについて解説していこう。

トレーニング部分と同様、試合部分も「2」になって大きく変わった。ポリゴンの外見だけ見ても、肌色が塗り込まれていたり、体形が微妙に違っているとか、いろいろと改善されているし、技の種類も前作より大幅に増えている。しかし何より、最も注目すべき点は、試合システムがまったく新しいものになってしまったことだろう。中でも、3つの技をまとめて指定する部分は画期的である。

システムソフトによって、"闘いの三段論法"システムと名づけられたこれのおかげで、「2」の試合部分のプレーアビリティーは、前作よりも格段に高くなっている。さらに熱く、激しく、試合にのめり込めるようになったのだ。特定の体勢からしか出せない技があるのは、前作でも「2」でも同じだが、前作ではそれがプレーするときになんとなく障害のように感じられた。しかし、今回はそんなことを感じることもなく、実に気持ちよく試合をすることができる。3つの技をまとめて決定することによって、試合の流れというものをつかみやすくなったためだ。

前作をプレーした人からの要望の中で最も多かった、タッグマッチもしっかり実現されている。タッグならではのツープラトン攻撃もある。3体のポリゴンが同時に動く様子は、さすがに大迫力だぞ。

また、試合が終わると表示される、観客の満足度グラフも新しいフィーチャーだ。試合中、どのように観客が興奮していったか、これでひと目でわかる。いい試合をすればするほど、観客の満足度は上がっていく。対戦相手との勝ち負け以外の、もうひとつの闘いがここにあるのだ。

とにかく、総合的に見て、前作でちょっと不満を感じたようなところは、あらかた改善されている。ここらへんの感覚は、ぜひとも実際にプレーして確かめてほしい。

それじゃ今回はここで。次回は、さらに詳しく攻略していこう。

闘いの三段論法システムとは?

"闘いの三段論法"とは、以前テレビ朝日『ワールドプロレスリング』の実況を担当していた、古館伊知郎氏の創作による言葉である。もちろん、氏がこの言葉を発したシチュエーションと、『フィニッシュホールド2 TAG』で採用されているシステムとは直接関係がないが、かっこいいのでそれは全然構わない。ともかく、このシステムは、「2」において最も特徴的なものなのだ。お互いに技を指定して、イニシアチブをとったほうがその技をかける、というのが『フィニッシュホールド』の試合の基本だが、今回は3つの技をひと組みとして指定するのである。これにより、技と技とのつながりがスムーズになり、試合を思い通りに組み立てやすくなり、プレーしていても非常に気持ちいい。前作での、試合部分でちょっと感じた単調さは、このシステムによって一掃されたと言っても過言ではないだろう。

こんな技が増えました

ブラッドジャガーボム

あるいは"スプラッシュマウンテン"という名前のほうがメジャーかもしれない。相手を仰向けにかつぎ上げて、そのまま前方に叩き落とす。後頭部が痛い。

ロメロスペシャル

和名、吊り天井固め。関節技の芸術品である。この技が完全に決まってしまったら脱出は難しいが、かけるレスラーもかなりの脚力を要求されて、難易度高し。

ドラゴンスクリュー

[illegible]の足を取り、[illegible]体ごと回転[illegible]。相手は、[illegible]回転して受け身を取[illegible]ない限り[illegible]

クラシックロード4

お馬さんと言えど、人間と同じように一様ではない。頑強なお馬さんもいれば、病弱なお馬さんもいる。同じような顔でも、ハンサムさんや三枚目だっているんだぞ。

記事担当/近藤バケゆき

馬に合った調教を考えよう

前回のゲームバスターズでは、この『クラシックロード4』(以下、4)の、基本的な部分をざっと紹介したので、このゲームの大まかな内容に関しては、おおむね理解してもらえたことと思う。そんなわけで今号からは、いよいよ本格的な攻略に突入する。各パートごとの、より突っ込んだ部分をどんどん紹介していくぞ。

今回攻略するパートは調教。調教助手でプレーを始めた場合、誰もが必ず一度はここで悩むはずだ。

まず馬を調教する際に、必ず念頭に置いておかなければならないことがある。それは馬の体についてだ。調教する馬の、持って生まれてきた体質、現在の体調などは、厩務員のメモなどで、常に把握しておかなければならない。さもないと、無駄な調教を繰り返したり、馬にケガをさせたりしてしまうぞ。

調教の心得三カ条

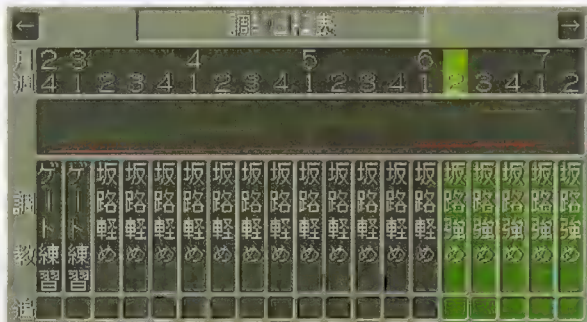
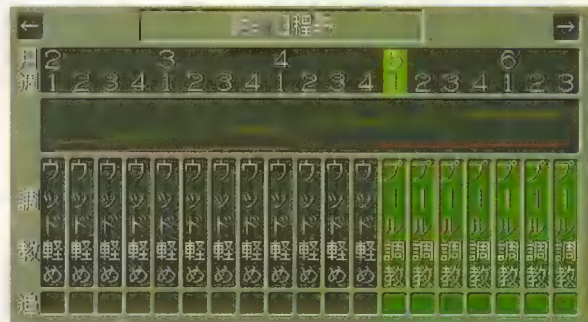
- 一、馬の成長タイプを判別せよ
- 一、馬の好きな距離を考えよ
- 一、馬の体質を把握せよ

成長 君の馬は早熟型? それとも晩成型?

競馬を知らない人には、早熟型の馬、晩成型の馬と言われても、少々わかりづらいかもしれない。

普通、競走馬は3歳でデビューし、牡馬なら4歳春のダービーを大目標とする。早熟型の馬にとってはこの間がもう、人生最大の稼ぎどき。晩成型の馬は、体が完成するのが遅いので、ここよりも秋の菊花賞が目標とされる。秋以降はこれまでの同世代どうしの対決から、レースの主流が5歳以上の先輩馬たちとの混合戦へと変わっていく。こうして、徐々に大人の仲間入りを果たしていくわけだ。

早熟型、晩成型の馬は、普通型とくらべて、成長のしかたがはっきりと偏っているため、調教のスケジュールを立てやすい。

早熟型の馬は、3歳の6月に始まる最初の新馬戦を目標に、坂路、ダートでのスピード強化を重視した調教を行なう。4歳の秋までの1年間が勝負。逆に晩成型の馬はここからが本番。それまではじっくり鍛えてやろう。3歳戦は短距離戦が多く、その意味でもスタミナ型の多い晩成型の馬は不利だ。それでも馬の能力を試してみたい場合など、どうしても走らせたいときには、1800メートル以上の新馬戦を選ぶことをお勧めするぞ。

⬅早熟型の馬は、3歳戦と4歳春が勝負。夏の新馬戦に向けて、ゲート練習を交えながら、スピードを伸ばす調教を考えよう。

⬅晩成型の馬が本領を発揮するのは、4歳の秋ごろから。それまでは1勝を目標として、じっくり能力を伸ばしていってやろう。

●シミュレーション　●ビクターエンタテインメント　●発売中
●PC-9801、PC-9821　●1万1800円　HD専用

距離適性 馬の最も得意な距離を知れ

競走馬たちは、それぞれ得意な距離というものを持っている。それはたとえば、ここからここまでの距離なら無難にこなすが、それを超えるとまったくダメ、といったようなもので、競馬用語では、これを距離適性と呼ぶ。

これには、血統的な要素が強く反映されるのだが、それだけで決められるものでもなく、調教によっても、左右されてくる。

たとえば、基本の距離適性が、1800メートルから2400メートルの馬がいたとする。その馬のスピードだけを鍛えれば、その馬は1600メートルから2000メートルぐらいを得意とする馬になるだろうし、スタミナ重視で育てたなら、2000メートルから3000メートルぐらいを守備範囲とする馬になるだろう。

つまり調教によっては、馬の得意な距離をある程度変えてやることも可能なわけだ。

自分の得意な距離のレースだけでなく、多少不得意とする距離のレースも狙いたいという人は、短所を補う調教を、得意な距離では絶対に負けない馬を作りたい、と言う人は、その長所をさらに伸ばす調教をしてやるといい。

同じ馬でもこんな差が

⬆⬅戦績の差を見てほしい。同じ馬でも調教の仕方によっては、まったく違ったタイプの馬になってしまうのだ。どう?

体質 持って生まれた体質は変えられないのだ

同じように見える馬の体でも、目に見えない内面にはかなりの差があるもの。中でも調教の際にもっとも気を使うことは、やはり体の丈夫さについてだろう。

丈夫さと言っても、ここではふたつの意味がある。まずは脚部の丈夫さ。もともと、馬の脚はガラスの脚と形容されるほどもろいものなのだが、その中でも比較的丈夫な脚を持った馬と、特に弱い脚を持って生まれてくる馬がいる。

脚元が不安な馬には、ウッド、坂路、プールで調教を行ない、できるだけ強めの乱用は避けるようにしたい。また、追い切りで本馬場、ダートを使用するのは厳禁。これらの堅い馬場は、脚元の弱い馬にとって拷問と同じだ。馬のためを思うなら、絶対に避けよう。

➡体質というものは、変えようがないのだ。この馬の場合、夏はメロメロ。

次に、疲れやすさに関する、体の丈夫さについて。馬には、同じ調教を行なっても、ほとんど疲れが増えない馬と、どっと疲れが溜まる馬と、このふたつの中間ぐらいの馬の、3種類が存在する。当然問題なのは、少し調教しただけで、すぐに疲れが溜まってしまう馬だ。こいつへの調教は、疲労が溜まりにくいダートが中心。もしくは、鍛えては休ませ、鍛えては休ませる、といった調教法も考えられる。いずれにせよ、疲労を示す赤グラフの変動には、常に気を配るようにしよう。

⬆同じ調教を繰り返しても、馬によっては疲労度の溜まりぐあいがこんなにも違ってくる。疲労がたまりにくい馬なら、めっけもの。脚元の許すかぎりガンガン鍛えるのだ!

調教のコツ!! 追い切りで鍛える

追いつけ追い越せ〜!

⬆馬体重の減りは気にしないでい。休養させればすぐ元に戻る。

追い切りは、レース前の直前に、馬の調子を最高の状態に引き上げてやるのが、その主な目的なのだが、休み明け後、すぐにレースに使いたいときなどで、一気に状態を引き上げたいときにも使うと効果がある。

前作では、追い切りを行なうと、普通の調教だけのときと比べて、能力が大きく増加した。今回の「4」でも、その傾向は残っているようで、調子の引き上げではなく、調教の一環として、追い切りを多用する戦法も、かなりの効果が見込めるのだ。

疲労度が上昇しやすいのが難点だが、調教は軽めにして、坂路の単走を軽めで追い切るなど、弱めの追い切りを、短い周期で繰り返していくのも、ひとつの調教法として考えられる。ただあまり繰り返し行なっていると、疲労と脚元への負担で、故障も多く発生してしまうので、疲労の赤グラフが高くなってきたら、放牧などで、まとまった休養をとらせてやるといいだろう。ただし、温泉は不可。これは、せっかく上げた能力値が下がってしまうからだ。

次回は効果的な追い切りを紹介

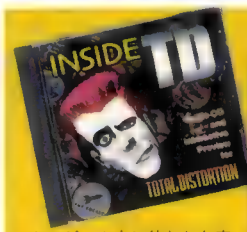
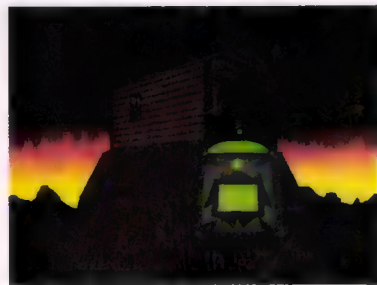
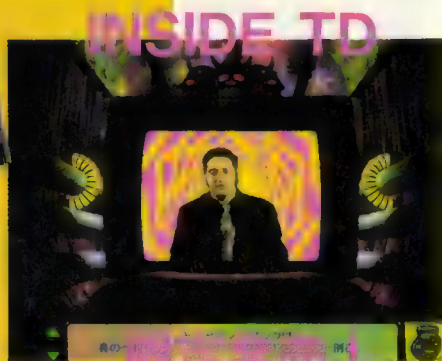
TOTAL DISTORTION
トータル・ディストーション◆完全日本語版

いよいよ素材探しの旅も大詰め。ここまで来たら、最後までがーっと行っちゃいましょうか。でもちょっと、タイヘンよ。
記事担当/福永 理

ビデオの素材はここでゲットする!!

この『トータル・ディストーション』をもっと深く知ることができる『INSIDE TD』の限定発売やら、ビデオコンテストの「TDデジクリ大賞」で、なにかと盛り上がっているこのゲーム、ストーリーはミュージックビデオプロデューサーであるプレーヤーが、異次元空間で地球にはないミュージックビデオを作り、地球のテレビ局のプロデューサーに高額で売り込み、一攫千金を目指すというものだ。

ビデオを作る素材集めの旅では、難度の高い謎解きやら、ギター・ウォリアーとの戦いが待っている。が、ゲームの中だけでなく、現実でもこのゲームで作ったビデオのコンテストがあるのだから、ホンキで挑むしかないでしょ。5月末の期限中になんとかすれば、50万円相当の純金やらパソコンが手に入るかもしれない。で、今回は、そのビデオ作りに絶対役立つ素材を入手するコツをお教えするぞ。

INSIDE TD 限定発売！

⬅➡ゲーム中に使われた音楽7曲と、このゲームを作ったPOP ROCKET社のスタッフへのインタビュー・ムービーを収録したこのCDは、1500円[税別]でBMGビクターから限定発売中だ。

⬆小高く盛られた土の上にちいさなガレージ。ここに入るにはリモコンが必要。

地獄のガレージでは

この地獄のガレージには、前号で紹介したL.A.ステージの観葉植物の鉢で見つけたリモコンで、中に入ることができるのだ。

ガレージの中には、車でなく壁際にいくつかの棚があるだけ。その棚に、あとで使えそうなモノがあるのでもらっちゃいましょう。で、右の壁の棚にある一体型の〇ッキン〇ッシュに似たパソコンがあるのでもちろんクリック。すると画面には、なんだか変な顔がチラチラ。かまわずクリックすると、ゲームが始まるわけだ。目玉に似たボールを3本の火のついたろうそくで移動させ、下のスプーンへ落とす。それを制限時間内に5回繰り返すと、右側にある錠前が開くわけだ。このミニゲーム、単純だけど、コツをつかむまでが結構苦労するんだな。火を目玉に近づけ過ぎると破裂しちゃうし。やっとのことで鍵を開けると、デビルディスクのチップイメージをコピーすることができるのだ。が、このゲームを始める前に、空のビデオチップをこのパソコンに入れておかなかったりすると……。そう、また初めっからやり直しなのよ。ツライけどめげずにがんばってね。

ここでまずコレを

ガソリンタンク　ベル　人面鍵

⬆ガレージにある左右の棚をチェック。この3つのアイテムは必ず手に入れよう。

⬇目玉のボールをあぶって移動させ、スプーンの中へ落とす。そろりそろり慎重にね。

⬆パソコンって、異次元のモノでも形は地球と似てるのね。

ヤッタッ！

●アドベンチャー　●BMGビクター(マッキントッシュ版)/NECインターチャネル(ウィンドウズ版)　●発売中
●9800円
CD専用　HD専用

そして再びL.A.ステージへ

あのL.A.ステージで見たライブを撮影できたら、イカしたビデオが作れるはずだ。写真撮影禁止で、悔しい思いをしているキミ、もう一度L.A.ステージへ戻って。

ステージを見に行くときに乗るイスに設置されたパネルの上部をダブルクリックすると、LAステージでなく、立入禁止エリアに行くことができる。そこには、ドクロの形をした鍵穴があるだけだが、鍵を取り出すとシューティングゲームに早変わり。これは鎖でつながれたスピーカーを鍵で撃って錠前に変え、もう一度撃ち、左にある錠前をひとつずつ外すというものだ。このゲーム、ちょっとしたことでかなり楽になる。的になるスピーカーには撃つと螺旋状の円盤になるものがあり、これを撃つと、すべてがスピーカーの状態に戻ってスピーカーがひとつ増えるのだ。これを利用すると、的が増えて狙いやすくなるわけだ。

そうして開いたこの部屋には、L.A.ステージで行なわれたライブのコピーが隠されているのだ。これで、あのアーティストたちのパフォーマンスがビデオで使える〜っ。うれしすぎて涙が出るよう。

L.A.ステージのアーティスト

ベティ・ピンク

⬅全身ピンクのパンク・ロッカー。ステージでは、彼女の曲5曲を聞けるのだ。

ジョニー・フォン

➡正統派ロッカー。ワイルドでビートの効いた演奏が売りの彼の曲は3曲聞ける。

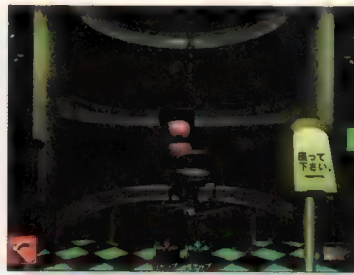
ソニック・セメタリーでも

さてと、L.A.ステージのライブのコピーも手に入れたし、とっととメディアタワーに戻って、ビデオ制作に没頭したいもんだねぇ。いえいえ、まだとっておきの素材があるのよ。最後にソニック・セメタリーをのぞいてみてちょうだい。

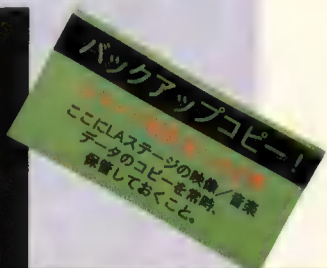
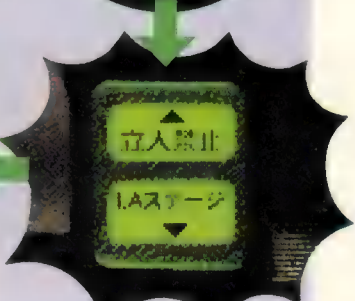
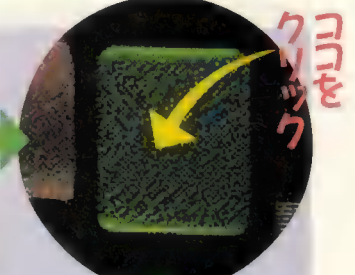
ソニック・セメタリーは、ここ異次元空間のディストーション・ディメンションの墓場。暗くてさびしい場所だけど、あるんですよ、ここにも。ほら、地獄のガレージで手に入れたベルがあったでしょ、あのベルをひと振り鳴らしてみると、ちょっと前の◯イコー・◯ャクソン似のエドガー・デスが登場、彼の演奏が聞けるのだ。彼はすでに1981年に亡くなっている伝説のロック・スター。彼の演奏風景は、自分のビデオカメラで撮影できるぞ。ま、L.A.ステージの現役アーティストと違って、もう亡くなっているので、著作権とか関係ないのよね、なんて妙に納得したところで、ここをあとにしましょうか。

これで、素材探しの旅はひとまずひと段落。とりあえず、メディアタワーに戻って、ひと休みして、ビデオ作りに本腰入れますかね。

ビデオカメラで

⬆⬅ビデオカメラでの撮影は忘れずに。クールな彼をキーボードで演出することもできる。

立入禁止のエリアへ

⬆鎖でつながれ回転するスピーカーを鍵で撃ち、錠前に変えて、それをまた再度撃つのだ。すると左上の錠前がひとつずつ外れる。的に向け弾を発射させる鍵の位置は、少しずつずらして決めていこう。

➡鍵が外れ、ドアが開かれると、そこには精神力の回復に役立つコーヒーと、L.A.ステージのライブの様子を記録したバックアップコピーが隠されていた。これで、ビデオ作りの素材はバッチリ揃った感じ。

立入禁止エリアのキーは

⬆地獄のガレージで手に入れた人面鍵を使うと、外す錠前の数が少なくてすむぞ。

⬆L.A.ステージの入口で入手した鍵を使うと、同じレベルでも難度は高くなる。

ROADWARRIOR

近未来の雰囲気がプンプン匂ってきそうな、轢き逃げ御免の3Dアクションタクシーゲーム。それが「ROAD WARRIOR」だ。前作のグロさを上まわるショック度に耐えられるか!?

記事担当/ハブハボン佐竹

AUTODROME

ああ、平凡なタクシー運転手でいたかったのに

前作では、国家企業のオムニ社が、正常な人間を狂人へと変貌させる殺人ウイルスの製造に着手して、世界征服を企むというストーリーだった。それを阻止したのが、ケモシティーでタクシー業を営むドレイク・エッジウォーターである。ドレイクの愛車は、マシンガンはもちろんのこと、ガトリング砲やミサイルまで装備されている完全武装タクシー。ドレイクはこの愛車を駆って、見事なまでにオムニ社の野望を撃ち砕いたのだ。

そして本作では、オムニ社の追跡から逃れていたドレイクが、オムニ社の支配に反旗をひるがえす反体制派と行動をともにすることで、再び愛車を駆って戦うことになるのだ。

過激なグラフィックに目を奪われがちだが、重厚なストーリーはこれまでのアクションゲームにはなかったもの。ゲームはどれも簡単なミッション式で、ゲームの世界へとグイグイ引き込まれるような力強さがある。英語版だが、ストーリーとミッションの解決方法はバッチリまかせてほしい。

➡完全武装したタクシーで、再びオムニ社に立ち向かうドレイク。前作ではストーリーはあってないようなものだったけれど、今回はアクションだけでなく、ストーリーだけを読んでいても面白くなっているぞ。

⬆運転中に事故を起こし、気を失ってしまうドレイク。これがキッカケとなって、ドレイクは盗賊団に捕らわれてしまい、レースなどのミッションが発生するのだ。

⬅憎いオムニ社の悪玉。ドレイクへの暗殺命令を指令するかたわら、またもやとんでもない極秘プロジェクト始動。まったく、こりないやつだな。

⬇デスマッチの次はレースだ。新しくミサイルが搭載されているので、邪魔するヤツにはミサイルをくれてやれ。

⬆盗賊団に捕らわれている捕虜どうしで戦うデスマッチが最初のミッションだ。ガンガン体当りをして破壊しろ。

⬆砂漠にむらがる盗賊団。こんなときは、いちいち敵と戦わず、ターボブーストを使ってさっさと切り抜けよう。

●アクション ●イーティーシー ●発売中
●DOS/V ●8000円

英語版

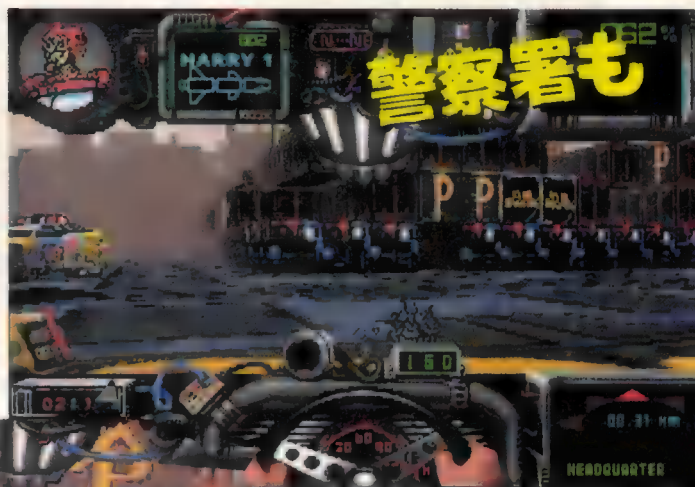
FLAGG CITY

ああ、タクシーの運転手もラクじゃないヨ

⬅⬆守衛に入国をとがめられ、かなりヤバイ状況に。このピンチを救ってくれたのが反体制派のメンバーで、以後、反体制派の任務をこなすことに。つまり、それがミッションになるというワケだ。

砂漠を疾走し、フラッグシティーへとたどりついたドレイクを待っていたのは、オムニ社の手先だった。このピンチを反体制派の男に救ってもらい、今後、ドレイクは反体制派と行動をともにする。目下の目標は、オムニ社の支配下にあるフラッグシティーの救済だ。

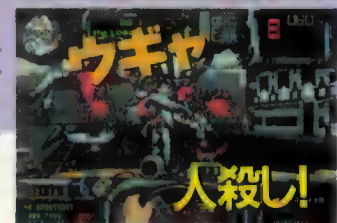
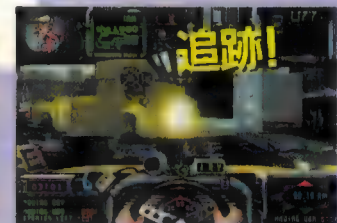
この街でのミッションは全部で16。すべてが英語なので、ミッションの解決方法がわかりづらいかもしれないが、そんなときは下の表を参考にしてほしい。

さて、テロ行為をし続けるドレイクのものに、オムニ社の追っ手が迫っているとの情報が入った。ドレイクは反体制派のリーダーのすすめもあり、一時、反体制派のベースキャンプに移動するが、そこでも異変はおきていたのである。

⬅⬆こんちくしょう、矢でも鉄砲でも持って来いってんだ！　ほれ、[illegible]だって、ミサイル１発で楽々爆破だぜ！

⬇ターゲットの追跡、破壊には、運転のテクニックが要求される。ミサイルかガトリング砲でカタをつける。

⬆反体制派の車の護衛任務を受けることも。敵の攻撃から、身をていして守り切るのだ。

➡赤いシャツの人間は、すべてオムニ社の手先だ。だから、じゃんじゃん殺しちゃえ。

⬅依頼人をマラソン大会で優勝させろ！　だが、銃の使用は依頼人も撃ってしまうので御法度だ。邪魔なヤツらは轢いちゃえ！

AUTODROME→FLAGG CITY 全ミッション攻略アドバイス

Mission	内容	アドバイス	Mission	内容	アドバイス
Mission-1	デスマッチを勝ち抜く	車の操作になれるための練習ステージだ。	Mission-12	警察署の爆破、破壊	標的までの2ヵ所のゲートはミサイルで。
Mission-2	レースに優勝すること	スピードは控え目にマップを確認して走れ。	Mission-13	黄色のバギーを破壊	標的は小まわりが効き、スピードもあるぞ。
Mission-3	フラッグシティーへ行く	道の真ん中でなく、ヤブの中を走れば楽勝。	Mission-14	白いバンの[illegible]	マップ青の地点まで標的の白いバンを護衛。
Mission-4	黒いリムジンの破壊	ターゲットの耐久度はそれほどでもない。	Mission-15	３台の車の[illegible]	標的は緑の車。ミサイルには注意しよう。
Mission-5	赤シャツ男を30人倒す	ビルから出てきたところを一挙に轢け。	Mission-16	建物の爆破、[illegible]壊	これまたパトカーは相手にせずに建物へ。
Mission-6	３機の飛行艇の[illegible]	マップ青の地点にあるエレベーターを昇れ。	Mission-17	青いRV車の破壊	広場で攻撃せず、道の隅に追い詰めて攻撃。
Mission-7	彼のマラソン大会[illegible]勝	彼氏は緑の服。それ以外をうしろから轢け。	Mission-18	赤いシャツの男を全滅	確実に轢かないと起き上がってくるぞ。
Mission-8	黄色のバンを[illegible]	ダンボール箱は気にせず、ミサイルで攻撃。	Mission-19	緑色のワゴンを破壊	すこぶる頑丈。ミサイルは確実にあてるべし。
Mission-9	建物の爆破、破壊	パトカーは相手にせず、建物へと急ごう！	Mission-20	目的地まで爆進	なにがなんでもパトカーを振り切るべし。
Mission-10	５台の[illegible]両の[illegible]	まずは車を爆破、続いてバイクを追い詰める。	Mission-21	建物の爆破、破壊	標的は建物の奥に。ボヤボヤしてるとアウト。
Mission-11	黄色の車を破壊	標的が目的地についたらゲームオーバーだ。	Mission-22	次の街の門まで爆進	残念だが横道は走れない。テクニックで勝負。

メタ女

～府立メタトポロジー大学付属女子高校SP～

日本一強力な女子高が舞台のこの『メタ女』。登場人物の大半が女子高生なんだけど、甘く見るな。ゲームの難易度はかなり高いぞ。

記事担当/丸子かおり

学園に真の平和はおとずれるのか？

──私達はもしかしたら、とても悲しい生き物じゃないかなんてそう思ってしまうんです。

ゲーム冒頭に現われるこの言葉は、『メタ女』の世界のすべてを表わしていると言ってもいい。平和を望んでいながらも、呪われた歴史と悲しい人間の性(さが)にしたがって、また剣を持とうとしてしまう。はたして人間には、真の平和への道は現われないのだろうか。ここで、数々の悲劇が背景にある『メタ女』の物語について少し触れよう。

平安時代に建立されて1000年の歴史を誇る、府立メタトポロジー大学付属女子高校、略称〝メタ女〟。この高校は伝統のある学園ではあるが、設立者であるトポロジー博士の政敵の陰謀が引き金になって、1000年ものあいだ学園には紛争と内乱の嵐が吹き荒れているのだ。しかし、それでも近年、紛争の中心である天文部と生物部が暫定平和条約を結ぶことを決定。1000年もの長きにわたる戦いにも、ようやく、ピリオドが打たれることになったのだが、実は、新たな敵が学園に現われて……。

シミュレーションに不慣れでも大丈夫！

⬅とかく、シミュレーションでの操作法は慣れるまでが大変だけど、『メタ女』はチュートリアル機能があるので、ぜひ活用すべし。

ゲームは、そんな状況のなかで始まるぞ。プレーヤーは天文部の西支部長である田中真由美になり、部下を率いて、未知の敵と戦っていくのね。で、この『メタ女』はマルチエンディングのシミュレーションだから、プレーヤーの判断や指揮によってエンディングが変化していくぞ。キミの天文部西支部はどんな運命をたどるかな？

Stage1 部内対抗試合

この最初のステージはハッキリ言って簡単。シナリオが、天文部内の練習試合となっているように、プレーヤーにとっても、練習戦といってもいいくらいのものなのだ。だから、攻略なんてのもあまり必要ないんだけど、念のためちょっと解説。

まぁ、1番目のヒラ部員との戦いは大丈夫だよね。そのまま、部員に近寄って攻撃すれば、一撃で倒れるはず。問題なのは、北東支部のことえり&リサリサと、西支部の真由美&鈴木由比のタッグマッチ。戦法としては、このステージだけでなく、他のステージでも言えることだけど、戦力を分散せず、ひとりひとりを集中して速攻で倒したほうがいいぞ。というのもこのゲームでは、少しでもHPが減ると、敵方のキャラはガンガンと回復を行なっちゃうのだ。相手に回復するスキを与えるなよ。

なんかすこしズルくない？

⬅自分のところが2対0で負けてるからって、急に3点制のタッグマッチを考えるなよ。この、ことえりってやつはわりとヒキョーなやつかも。

⬅このステージは簡単とはいえ、操作と戦術の基本を学ぶには格好の場所なので、戦うべし。

➡なんか意味ありげなことを言い残して試合場を去る、ことえり。これからの展開が気になるところだ。

●シミュレーション　●ANJIN　●発売中
●PC-9801　●9800円

HD専用

Stage2　戦いへの序曲

第一軍を倒してから

訓練は前のステージで終わりだ。これからはもう、すべて実戦になるぞ。臨戦体勢はできているかな?

さて、このステージでプレーヤーがすることといえば、生物部との和平交渉をひかえた微妙な時期に天文部西支部領に侵入してきた不穏な敵を撃退すること。ちなみに勝利条件は、敵のメンバーをリーダーのレス伯爵以外全員倒すか、またはレス伯爵を倒すというもの。もちろん、西支部領に敵が入ったら負けだ。

では、どう攻撃を仕掛けていくか。直接にレス伯爵の部隊に攻撃を仕掛けるのはあまり賢い方法ではないね。敵のガードは固いし、攻撃をしかけているあいだに敵の前衛部隊が領土に侵入しちゃうからね。まず、西支部総がかりで前衛部隊を全滅させることを考えよう。それも、レス伯爵の部隊と前衛部隊が合流するまえにね。ふたつの部隊が結集すると、もう手がつけられなくなっちゃうから。

そして前衛部隊を叩きつぶしたら、伯爵の部隊にとりかかるべし。伯爵本人を直接攻撃してもいいし、ヒラ部員をひとりずつ倒してもいいが、伯爵はなかなか倒れないので、後者のほうがラクでいいかもしれない。それにしても、この伯爵の部隊っていったい、なんなのか。それについては次回あたりで判明するはず。

本部隊を倒せ!

⬅このステージでは、派手な戦術は展開しづらい。地道に第一軍の前衛部隊を倒してから、レス伯爵とその部隊を狙っていこう。ホント、地道が一番だぞ。

こいつはしぶとい

⬅本文でも書いたが、このゲームでは敵キャラもバンバン回復を行なってくるので、確実に倒したければ、真由美、乃理子、由比の3人で集中攻撃しよう。

Stage3　セカンドコンタクト

レス伯爵の一団を追い払ったものの、不吉な予感を感じた真由美は、天文部本部にレス伯爵のことを報告しに向った。しかし移動中、由比の前方不確認のため、レス伯爵の援護部隊に待ち伏せをくらってしまったのだ。どうする!?

なお、このステージは、前のステージでレス伯爵を倒したあと、乃理子の進言どおりに伯爵を追跡した場合は登場しない。その場合については次回紹介するからね。

では、このステージの攻略だ。ここでの戦闘は、1部隊を倒せばいいという簡単なものだけど、プレーヤーの選択が戦況に微妙に影響してくるから注意が必要。どんな選択かというと、敵が出現したあとで、前方不注意の由比を"叱る"か"敵の確認をする"かというもの。この選択によって、敵との接触状況が変わってくるのだ。ここでは、心を鬼にして由比を叱ったほうがいい。でないと、敵に囲まれてしまうからね。まあ、相手は1部隊総勢5人とそんなに多くないから、囲まれてもクリアーできないことはないんだけどさ。やっぱり、ラクなほうがいいよね。

⬅敵の存在に気づいたあと、由比を叱らずに敵の確認を急いだ場合、こうなる。見事に敵に取り囲まれているわな。相手はすぐに攻撃を仕掛けてくるし、隊長自らも攻撃してくるのだ。

➡こちらは由比を叱った場合。叱ったあと、真由美の部隊が索敵しながら進んでいくので、確認を急いだ場合よりも敵の発見が早いぞ。これで敵に先手を打たれずにすむってもの。あわてちゃいけないね。あわてちゃ。

ちくしょう待ち伏せか!

⬅天文部に入部して初めて本部に行くっていうんでウカれた由比。彼女の敵の確認が遅れたため、待ち伏せにあってしまった。あれほど前方を確認しろって言ったのに……。

⬅このステージでは敵が1部隊とそう多くないかわりに、真由美も由比も生き残っていなければならない。どちらかがヤラれたらゲームオーバー。あー、レスの笑い声がムカツク。

LUNATIC DAWN The Book of Futures

ルナティックドーン　開かれた前途

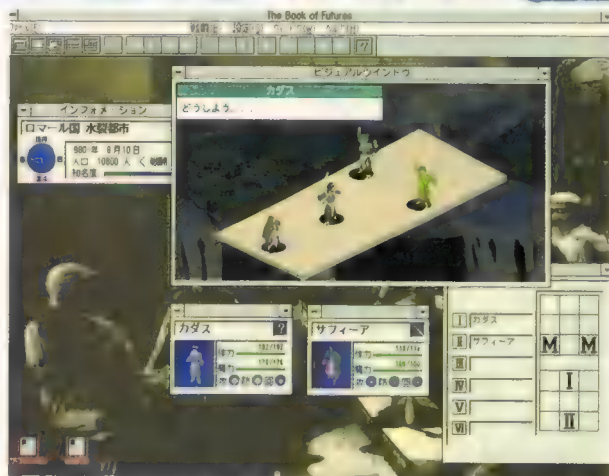
この記事を執筆するために強めた"魔人"カダスが、天下一武道会の準決勝で負けてしまった。いくら油断していたとは言え……。タイマンなら負けないもん。

記事担当/青山斜太

天下一武道会、開催！

よほどノンビリ『ルナドン』をプレーしていない限り、ゲーム内の時間で5年も冒険者をやっていれば、まぁ能力値のひとつくらいは90に達するんではないでしょうか。このゲームバスターズを欠かさず読んでくれている読者ちゃんだったら、武、知、そして忍の宝珠もゲットして、さらに神の試練なんかも突破してるかもしれない。

それほどまでにキャラが強まってしまうと、どんな依頼を受けてもスリルを感じられない。なんというか、こう、シビレないっつーんですか？『ルナドン』最大の楽しみとも言える"キャラの成長"が頭打ちしちゃって、少し退屈になっちゃうんだよね、ゲーム展開が。

そんな、オレのようにちょっぴり生意気なことを思ってる人には、ぜひ"天下一武道会"に出場してもらいたい。天下一武道会は、毎年8月10日、各国いずれかの首都で開催される。ロマール、シャラバ、中津、日出の順番で開催されるので、ずっと同じ国に滞在していても、4年に一度はこのイベントに参加できるってワケですな。

●ゲーム内の年を4で割り、余りがゼロなら開催国はロマールになる。その場合、次の開催国はシャラバになるワケだ。

6の1　神様ってば～
こねこねいれぷり

武術の達人ってあんなに強かったのねえ。魔術の達人はチョロかったけど、やっぱり武術となると話しは別みたいね。こうなったら、訓練してもっと強くなるしかないっ。ということで、またまたまた訓練の日々が続く友凛であった。

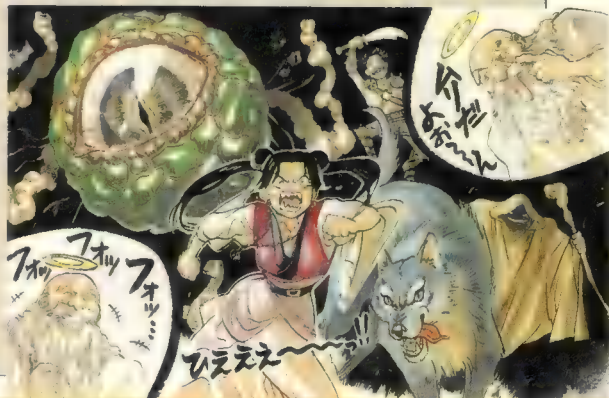
それから1年が経ち、友凛も25歳。ここへきて、知性が限界に達してしまった。限界ということは、もう訓練しても仕方がないということ。こういうときは、困ったときの神頼み。滝音の町に"神様のイモータル"がいたはずなので、とりあえずはそこへ向かうとしよう。

いた、いましたよ、神様が。さっそく話しかけてみると、知性の迷宮で何かを取ってこいと言ってきた。知性の迷宮へ行ってくればいいのね、よっしゃあー！と、勇んでみたものの、情報屋によると、知性の迷宮は鉱山都市にあるらしい。鉱山都市といえば、ロマール国だよね。友凛は中津国にいるんだよね。……行けないじゃん。手形ないもん。お金ないもん。

貧乏金なし暇もなし。ロマール国の手形を得るために、ひたすらわりのいい依頼を受けて稼ぎまくる。あ～ん、実生活でもゲームでも、お金を貯めるってことは大切なのね。身に染みて、よ～くわかりました。心を入れ変えるからさ、早く貯まってね、お金ちゃん。

受ける依頼は、もちろん"退治"関係のものだけ。やっと貯まった10000GOLD。さあ、知性の迷宮へGO!!　ここまで稼ぐのに半年以上かけちゃったよ。これで知性が上がらなかったら、やだよあたしゃ。

●ロールプレイング　●アートディンク　●発売中
●ウィンドウズ　●8800円

CD専用　HD専用

建国記念日に何かが起こる！

以前紹介した〝妖精の国〟や、前ページの〝天下一武道会〟以外にも、『ルナドン』には、年や日付に関連したイベントが多く用意されている。が、全部まとめて紹介しちゃうのも、プレーヤーの楽しみを奪ってしまうようでアレなので、とりあえずはふたつ、下のコラムで紹介するとしよう。

下のふたつのイベントを発生させるには、基本的には建国記念日に、首都の宿屋に滞在していなければならない。各国の建国記念日は、ロマールが7月22日、シャラバが2月25日、中津が11月30日、日出が4月3日となっている。

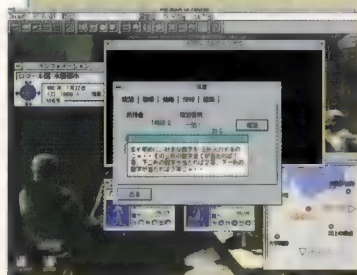
宝くじは、建国記念日に首都の宿屋に泊まっていれば、簡単に購入することができる。建国記念日よりも少し前の日に首都を訪れ、宿屋に泊まって日数調整をすれば、まず確実に宝くじを買うことができるので、不安な人はそうしよう。

国王になるための試練は、条件がちょこっとキビシイが、根気よくプレーしていれば絶対に受けることができる。あきらめないで、ぜひチャレンジしてみて。

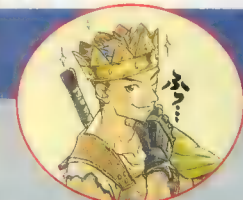
宝くじを買おう！

宝くじは、各国の建国記念日に、首都の宿屋に滞在していれば買うことができる。価格は1枚100Gで、合計100枚までのまとめ買いが可能だ。好きな3ケタの数字を入力し、そこから購入した枚数分だけ流し買いすることになるので、いちいちすべての番号を入力する手間はかからない。ラクチンだ。

アタリは1等から3等までで、用意されている景品は、その宝くじを発券している国によって違う。3等の景品を例に挙げると、ロマールならマタニティ、中津なら圏。2等の景品を例に挙げるなら、ロマールならカイトシールド、中津なら500Gといった具合だ。もしかしたら景品の内容はランダムなのかもしれないが、まぁどちらにしろ、大したモノじゃないことだけは確かですな。

でも、好運にも1等を引き当てた場合はスゴイよ。なんと、〝老若丸〟という、若返りの薬が貰えちゃうんだから。ただしこの老若丸、必ずしも若返るとは……。

⬆宝くじを買う直前でセーブして、納得のいく結果が出るまでロードとか。

目指せ国王！

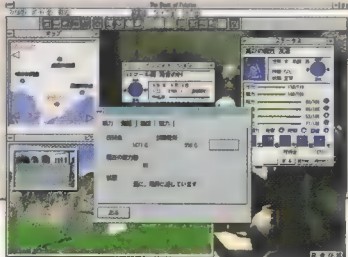
能力値がすべて90を超えており、しかも極端な属性を備えているのなら、そのキャラは〝国王〟になれる可能性がある。キャラの属性に対応した国（ロマールは秩序、シャラバは混沌、中津は善、日出は悪）の建国記念日に首都へ行き、宿屋に入ってみよう。すると国王の使いの者が現われ、国王になるための試練を与えてくれるのだ。

国王になるための試練とは、〝試練の迷宮〟に隠されている〝キングスクラウン〟を、60日以内に探し出すというもの。ただし、一度試練の迷宮に入ってしまったら、キングスクラウンを取って来ない限り国王にはなれない。つまり、チャンスは一度きり、ということ。

試練の迷宮には、『ルナドン』に登場するモンスターの中でも特に強いヤツらが待ち構えているので、照明機具や回復アイテムなどを、持ってる限り持って行こう。

それでも不安な人は、試練の迷宮に入る直前でセーブし、失敗したらロード……、しかないかな。

⬆試練の迷宮には強敵がウジャウジャ待ち構えている。国王の試練だからな。

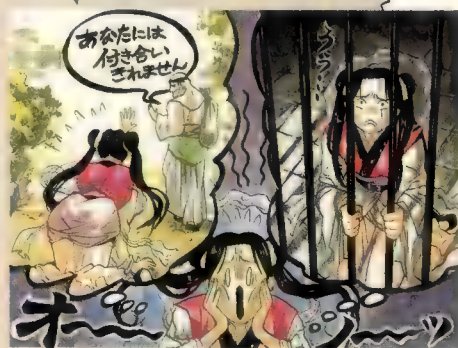
こねこねいれぷり
6の2 前科者・友凜

あのね、知性の迷宮って結構大変なんだわ。出てくる敵はみ〜んな手ごわいし、ダンジョンは広くて複雑に入り組んでるんだもの。でっかい青い犬とかでっかい目とかに立ちふさがれたら、もうアウトよオシマイよ。根性で、行けそうな場所は全部行ったんだけど、どうしても核心に迫れないんだよねぇ。何か、特殊な仕掛けとかあるんでしょうか？　まあ、これ以上道に迷って、体力消耗しても仕方がないので、いったん町に戻るとしよう。

く〜んれ〜ん、く〜んれ〜ん、またく〜んれ〜ん。はっ……、もう27歳じゃん。ちょっと、いつから時間が早く進むようになったの。このままでは、いきおくれてしまうではないかあぁぁぁ。こうなったら、知性の迷宮は諦めて、かつての仲間を探しに行こう。そして家を建てて、仲間に求婚されるのだ。ん〜、ナイスな将来設計だわ。ということで、運よく隣町に〝国王の隠し子ユザジム〟を見つけた。だがしかし、友凜がユザジムに仲間にならないかと話しかけると、

「あなたはいつもそうだ。突然仲間にならないかって。常識が足りない」

とか言われて、再度チャレンジすると、

「しつこいと嫌われますよ」

というキツイお言葉。ショック……。

そんなことしている間に、宅配依頼の期限が切れてしまった。依頼を受けながら移動してたのをすっかり忘れていたのだ。そう、指名手配されてしまったのだよ。兵士に見つかったらヤバイよお〜！

Möbius Link 2

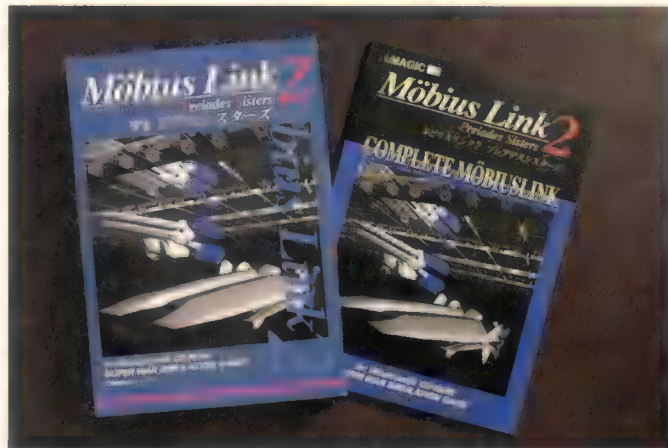
ウィンドウズ95専用のシミュレーションゲームとして大好評を博した『メビウスリンク2 for Windows 95』。今回はその続編、『メビウスリンク2プレアデスシスターズ』の紹介をしよう。と、同時に以前募集したプレゼントの当選者をどどーんと発表しちゃうぞ。

記事担当/柏崎コタロー

メビウスリンク艦隊のデータを入手せよ!

6号のニューソフトやゲームバスターズで紹介した『メビウスリンク2プレアデスシスターズ』を、みんなは手に入れたでしょうか？すでに発売されてお店に並んでいるので、メビウスリンクファンはぜひとも買おう。いや、ぜひとも買うのだ。買わなきゃソンだぞ。

こんなにオススメするのには、わけがある。そのわけとは、『メビウスリンク2プレアデスシスターズ』にはCD-ROMの中に別シナリオが5本入っているだけでなく、キレイなグラフィックデータはもちろん、『メビウスリンク』を遊ぶためのシステムが一緒に入っているのだ。ということは、『メビウスリンク2 for Windows95』を持っていなくても、『メビウスリンク2プレアデスシスターズ』をこころゆくまで遊ぶことができるわけ。わざわざ、前作を買う必要がないのがウレシイ心遣いだね。しかも、お値段はさらに安くなって売られているぞ。みんなにオススメする理由がこれでわかってくれたかな。

それでは今回新しく入ったシナリオの5本中4本の説明と、以前募集したプレゼントの当選者発表をするとしようか。

⬆『メビウスリンク2プレアデスシスターズ』はシナリオが入ったCD-ROMと設定資料が書かれているムック本が一緒になっている。

データ満載のムック本だ

『メビウスリンク2プレアデスシスターズ』のムック本の中身はどうなってるのですか？ へっへっへ、みんなの期待を裏切らないような作りになっておりやすぜ、ダンナ。

たとえば、左に掲載したような、メビウスリンクの中に出てくる全提督のイラストやプロフィール、全艦艇の詳しいデータが掲載されているのだ。キミが気に入っている提督のあ〜んなプロフィールや、お気に入りの艦艇のあ〜んなこと(?)まで、これでもか！ というくらい詰め込まれているぞ。さらにこれだけにとどまらず、メビウスリンクワールドの多くの事柄について、詳しい説明がなされているほか、アリス=シュレティンガー提督を主人公とした小説が入っているのだ。わずかなページ数だけれども、一度は見てみる価値のある小説になっているぞ。

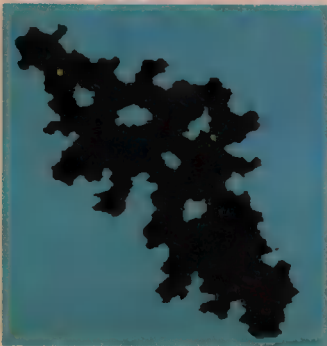
メビウスリンクの世界をより深いものにさせてくれるムック本。な、期待を裏切っていないでしょ。

●バラエティー ●エクシング ●発売中
●ウィンドウズ95 ●4800円

CD専用

海賊軍をぶっつぶせ!

いままでの帝国軍を敵とした戦い方とは違い、海賊軍はその戦術、艦隊運用からしてまったく異質なものとなっている。今回はそのシナリオについて解説を進めていくことにしよう。

遭遇戦

シナリオの名前にもなっているように、ほんの偶然からおきたメビウスリンク艦隊と海賊軍の遭遇戦だ。5本あるシナリオのうち一番簡単なシナリオで、艦艇の集中運用と火力の集中というごくごく基本的なことさえ守っていれば簡単にクリアーすることができる。

小手調べにこのシナリオを遊んでみて、かる〜く終わらせてメビウスリンクを遊ぶための、〝カン〟を思い出すには格好のシナリオだ。こんなところでつまづくなよぉ〜。

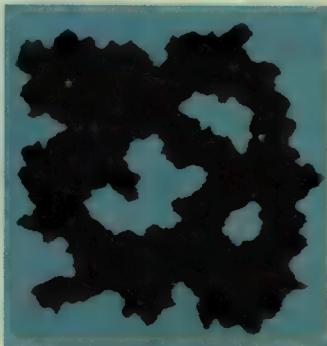
小惑星会戦

このシナリオは、主となる戦場に小惑星が散らばっているせいで、移動も攻撃もままならない。連邦軍惑星がふたつ、プレアデスシスターズ軍惑星もふたつ。初期設定に関しては、ほぼ同等の戦力を有している両陣営だ。けれども、それぞれの陣営の中間に位置する中立惑星を、どちらかが占領した時点で有利不利が決まる。なんとしてでも中立惑星を早いうちに占領してしまい、プレアデスシスターズ軍の優位に立つようにしよう。

沈黙の天使

レーザー戦艦の速度実験航海宙域で、敵艦を捕捉! 分析の結果、敵艦はプレアデスシスターズ軍と判明。機密保持のためにも、敵軍を早急に撃破することを望む。

8割がた完成していたレーザー戦艦。火力は申し分ないので、これを使えば楽勝なシナリオだが、機密保持のためにすでに自沈してしまったのだ。現有戦力をもって対処するしかないので、多少難しいかもしれない。いずれにせよ、敵軍を完膚なきまでに叩くのだ。

急襲

プレアデスシスターズの完全破滅を期して、大規模な陽動作戦が発動された。しかし、その作戦の準備段階においてプレアデスシスターズ軍の襲撃が……。

まだ作戦の準備段階という設定なので補給もままならず、戦力も不利な状況だ。おまけにこのシナリオのマップはとても広いので、索敵するだけでも骨が折れる作業だろう。可能な限り、補給線であるエネルギーリンクを幅広く展開して補給線を確保するべきかも。

★ 当選者はっぴょー ★

あ〜、う〜、ゴメンナサイ。7号で当選者を発表します。な〜んて言っておきながら発表がのびてしまいました。あやまります。

で、当選者の発表です。当選者については、右のほうに名前が載っているのでそちらを見ていただくとありがたいのですが、ソフトの当選者を自分の独断で増やしました。というのも、これだけ面白いゲームなのに、「近所に売っていないので買えない」とか「子育てが忙しくて買いに行く暇がない」などなど、遊べない人が結構多いんですよね。ということで、自腹をちろっとだけ切って、ふたりばかり当選者を増やしましたです。

応募はがきの中に、小さなイラストやメビウスリンク関係の記事について意見を書いてくれた人、ありがとうございました。残念ながら抽選なので落ちちゃった人もいますけれども、今後の参考とさせていただきます。この場を借りてもう一度お礼を言わせていただきます。ありがとうございます。

では当選者を選びますか。数百枚のはがきの中から選ばれる当選者は誰でしょうか? な〜う・げっと・あ・チャンス。さぁ、はがきを抜きましょうかね、ニン!

メビウスリンク2 for Windows95(5名)

新潟県　長沢　直行
栃木県　相蘇　誠明
大阪府　小野　直美
大阪府　菅沼　誠人
福岡県　竹本　康人

メビウスリンク2 ポスター(12名)

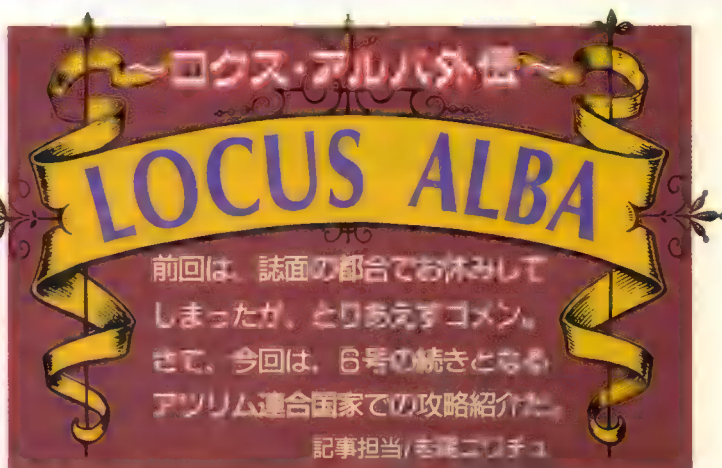
秋田県　佐藤　真由
埼玉県　岡村　純一
埼玉県　山内絵美子
東京都　工藤　一昭
千葉県　村本健太郎
静岡県　宮田　周馬
京都府　草郷　一也
大阪府　山田　道
岡山県　佐子　恵介
愛媛県　善家　葉子
大分県　河野　博幸
鹿児島県　中村　羊兵

計17名

〜ロクス・アルバ外伝〜

LOCUS ALBA

前回は、誌面の都合でお休みしてしまったが、とりあえずゴメン。さて、今回は、6号の続きとなるアツリム連合国家での攻略紹介だ。

記事担当/[illegible]

今回もアツリムでの攻略紹介だ

前回のゲームバスターズでは、『ロクス・アルバ外伝』に登場する5ヵ国の紹介と、もっとも大陸制覇が難しいと思われる、アツリム連合国家での"攻略のススメ"みたいなモンを紹介した。

参考までに、なんでアツリムが弱いのかとゆーことを書いておくと、ここは大陸の中央部に位置するために、ほかの4ヵ国の干渉を受けやすいというデメリットがあるうえに、国王のウィーデ様は特殊能力をひとつも持たない、超使えない大将ときているからだ。一応、配下の将軍がほかの4ヵ国よりも多いとか、大陸中央部の豊かな土地が領土なので、資金的に困ることは少ないというメリットもあるのだが、ハッキリ言って、それを補って余りあるほどにココの国王は使えないのである。

ただ、前回のゲームバスターズで"攻略のススメ"をやった手前もあるので、今回もアツリム連合での攻略紹介をやっていこうと思う。ちなみに、下はゲーム中に起こるイベントをいくつかまとめたモノなので、参考にしてもらいたい。

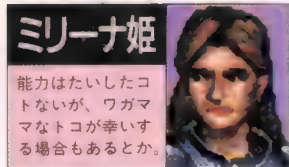
ロクス・ファルナのちょっといい話Special

1 ミリーナ姫大登場の話

前回は紹介するにとどまったけど、アツリム連合の将軍として触れた"ミリーナ姫"ってゆーのは、アツリムに最初から所属する人物じゃない。実はこの姫、アツリム王のウィーデが王都にいる場合にかぎり、登場してくるのだ。

ちなみに、姫を軍団長に任命しないでいると、勝手に武器商人を呼びつけて高価な武器を買っちゃうぞ。ただし、彼女の購入する武器には非常に使えるモノもあるので、資金に余裕がある人は姫をほったらかしておくのも手だろう。

ミリーナ姫

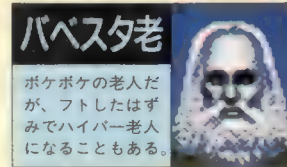
能力はたいしたコトないが、ワガママなトコが幸いする場合もあるとか。

2 大老バベスタ出廬の話

前作『ロクス・アルバ』にも登場した、ハイパー賢者兼ボケ老人。

このゲームで、バベスタ老はマラキアという町に庵を構えているので、この町を将軍が訪れたとき(どこの国の将軍でもオーケー)、自分の蔵書である魔法の巻物をくれる場合があるのだ。ただ、それになんの呪文が書かれているかは彼も忘れているので、使う場合には十分注意しておいたほういい。

マラキアの町を国王自身が訪れると、配下の将軍として仲間になってくれるぞ。これはオイシイ。

バベスタ老

ボケボケの老人だが、フトしたはずみでハイパー老人になることもある。

3 魔法石の使い道の話

ゲームをプレーしていると、たまに手に入る魔法石。なんのために使うのか、疑問に思った人もいるだろう。実はコレ、魔法の書物やオフダを得るのに必要な石コロなのだ。

ムスクスの山(という土地)が領内にあれば、そこに住む魔法使いが魔法石と魔法の書を交換してくれるぞ。また、ファルクスの町が領内にある場合には、そこでオフダを作っている人(符師)が石とアイテムを交換してくれるのだ。

4 神殿の武器

ロクス・ファルナの土地に4つある神殿。実は、ここを国王が訪れると、その神殿に隠されていた武器を手に入れることができるのである。

氷の神殿には"雪華"、炎の神殿には"火神"、森の神殿では"稲妻"、大地の神殿には"[illegible]"があるぞ!!

5 死なない方々

将軍として登場する"トムトム"と"ルールー"。このふたり、どちらかが死んだ場合、もうひとりが生き返らせるという能力を持っている。

また、前作にも登場した"混沌のハン"は、これまた戦闘で死んでも生き返る不死身の男となっているのだ。

●シミュレーション ●アルゴラボ ●発売中
●PC-9801RA ●7800円

GO!GO! ボンクラ国王ウィーデがゆく!!

下の大陸図を見てもらうとわかりやすいが、アツリム連合の領土(青色の国旗の部分がそう)っては、つくづく守りにくく攻めやすい位置にある。したがって、この国でほかの国を相手取ろうと思ったら、まず、ほかの国が侵攻の態勢を整えてしまわないうちに、なるだけたくさんの領地を支配下に加えるとゆー作戦しかない。

とりあえず、配下の将軍を単独で各地に向かわせれば、ほかの国の2～3倍のペースで領土を広げていくことができるはずだ。先に領土を広げちゃえば、あとでいくら取り返されてもしばらくは時間が稼げるし、それに領土が広がれば広がるほど、放浪中の将軍が仲間になってくれる可能性は高くなるぞ。大マジな話、前のページのコラムで紹介したトムトムとルールーは、この方法で比較的簡単に仲間に加えることができるほどだ。

一応、下に死守すべき領土として4つの土地を紹介しているが、ゲーム開始後はなるだけ早いテンポで、ここまで軍団を進めるようにしよう。特にボースワースやラクナハンといった使える将軍は、これらの場所に配置してガンガン戦闘経験を積ませるように。

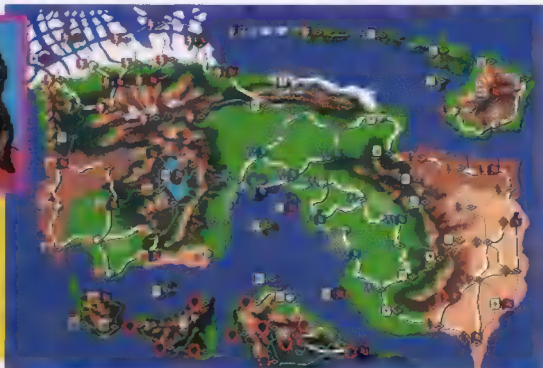
配下の将軍を各方面に派遣する一方で、戦闘面で使い道のない王様には領内をまわってもらって、イベントを起こしてもらうようにしたい。たとえば、王都ディーウェス城からひとつ離れたレムナシーエの湖畔(という町)には、ドッカーラという鍛冶屋のジーサンがいるが、ここに国王を赴かせて、彼を仲間にするといった具合にだ。

以上の要領で国力をつけていくうちに、いずれはどこかの勢力と全面対決を迎えることになる。どの国も、弱いアツリムからしてみれば強大な存在だが、それでも右に挙げたトニトスなら、雷王のゲーム開始時の統率力が低い点や、戦闘時に体力を回復する魔法を持たない点から考えて、まぁ戦える相手と言えよう。ここを根性で倒せば、あとの国ともどーにか戦えるようになるはずだ。ガンバレ!!

⬆すべての国家に囲まれた形のアツリム。上が国王のウィーデなのだ。

最初のターゲット ガムデン雷王

ギガース族の国家であるトニトスの王。ギガース族の大弓士だけあって、戦闘の際にはトンでもない距離から矢をジャカスカ撃ち込んでくるのだ。レベルアップすると手がつけられなくなるので、早い段階で叩いておいたほうがいい。

兵士情報			CLOSE
ガムデン雷王			
大弓士			
ギガース			
HP 180/180		士気 31/ 31	
Lv 1	Exp 0		
移 3	力 16	敏 16	防 8
巨人の大槍	30	物理	
鉄の大弓	27 5	物理	
雷竜胸あて		回避率	0%
大暴れ		発見率	10%
		維持費	20

CHECK!! 抜かれちゃならない4ポイント

スィリエーナ港

大陸北部にある要衝の土地で、東のレディウム王国と西のトニトス王国をつなぐ位置にある。とりあえず、ここさえ押さえていれば、北からの脅威は容易に取り除くことができるので、ボースワースやラクナハンといった。能力の高い将軍を配置しておきたいところだ。

ケドンス砦

ロクス・ファルナ大陸の東部にある、砦。アツリムとレディウムとをつなぐ場所なので、レディウムからの脅威を払うためにも押さえておきたい。砦だけに、弓や魔砲(攻撃範囲が広い大砲)を扱える兵士を配置すると防衛しやすいぞ。重要度は中の上ってところか?

アルカ島

アツリムやレディウムのある大陸本土と、イーロニア王国の存在する小大陸とを結ぶ小島。アツリムでプレーする場合には絶対に押さえておきたい土地だが、レディウムとイーロニアをカチ合わせたいときは、あえて手放すのも一手。戦略眼が問われるところだぞ。

サール島

アルカ島と同じように、本土と小大陸とをつなぐ小島。アツリムとイーロニア、ラムレシア王国を結ぶ位置にあるので、必ず押さえておきたい場所だ。アツリムの王都から近い距離にあるので、ここは絶対に手放さないようにしたい。重要度はスーパー上って感じ。

ULTIMATE FOOTBALL'95

隔号連載の当ゲームバスターズ。前回に引き続き、ルール解説をしていくぞ。おさらいも用意したので、前回を読んでいない人も、安心して読んでくれ。

記事担当/西澤奇妙丸

ゲームのプレーを助けるルール講座、第2回

おさらい

アメリカンフットボールの試合は、シリーズ制というルールによって進行していく。シリーズは4回の攻撃機会によって区切られており、4回以内に10ヤード前進できれば、新しいシリーズを得ることができるのだ。シリーズは、攻撃権と言い換えてもいだろう。アメフトの試合を見たことがある人なら、1stダウン＆10とか、3rdダウン＆2なる言葉を耳にしたことがあると思う。これは、現在何回目の攻撃で、新しい攻撃権を得るために、どれだけ前進(ゲイン)すればよいかを示している。上記の3rdダウン＆2というシチュエーションは3回目の攻撃で、あと2ヤード前進すれば、新しいシリーズを獲得できることになる。そうして前進を続け、相手陣地までボールを進めることができれば、得点のチャンスにつながるわけだ。もし4回のプレーで、規定の距離をゲインできなかった場合、相手チームに攻撃権が移ることになる。

今回はプレーの概念や、ゲインとは何か、といったあたりに踏み込んで、詳しく説明していこう。

プレーの開始

プレーの開始前にはフィールドにボールが置かれるが、このボールを攻撃側が動かす(スナップ)ことによってプレー開始となる。ゲームで言えば、マウスを左クリックすることが、このスナップにあたるわけだ。そして、ボールを持った選手がタックルされて肘や膝をついたり、フォワードパスが捕球されることなくフィールドに落ちた場合、ボールデットと判断される。アメフトのプレーとは、スナップでボールが動き出してから、ボールがデッドになるまでを指している。ちなみに選手が勝手に転んだり、一度選手の手に収まったボールが落ちても、ボールデットにはならないので注意しよう。

LOS(ライン・オブ・スクリメージ)

これは実際に引かれることはなく、概念的に存在する線である。プレー開始前にボールが置かれていた場所から、サイドラインに向

実録 素人ヘッドコーチ奮戦記

ミーハー監督の苦闘の巻

バリー・スウィッツァー率いる、ダラス・カウボーイズがスーパー王座に返り咲いたことで、巷ではふたたびダラス人気が高まってきたようだが、私ことキミョー・ニシザワは、すっかりモチベーションを低下させてしまっていた。そもそもこのリプレーは、「ジョーンズとスウィッツァーのやり方ではイカン。勝てないぞ!!」と思いこんだ私が、せめてゲームの中で、勝利の美酒に酔おうと始めたものだったからだ。ところが彼が率いるカウボーイズは見事、リーグ王者になってしまった。こんな状況では、ゲーム中で勝利をおさめても、かえってむなしいだけだ。実際にカウボーイズが勝利したという事実に勝る喜びはないのである。だが、私もプロ(?)のはしくれとして、途中で契約を投げ出すような真似はしない。「こうなったら、俺様もスーパーボウルを制してやろうではないか!!」と心構えも新たに、我らがNNカウボーイズは、シーズン終盤戦に乗り出していったのである。

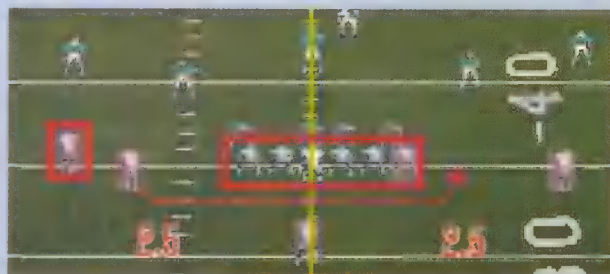
しかし、気合を入れてみたものの、私の作戦ミスによるふたつの敗戦は、選手たちに不信感を植え付けてしまっていた。ミーティングでは私の■に耳を傾ける者はほとんどおらず、アービンやサンダースなどは談笑するありさまである。ハイスクールなら選手をぶっ飛ばしたりして、なんとか威厳を取り繕うのだろうが、ここはNFLだ。結果がすべてのプロの世界で、リスペクトを得たいなら、勝ってみせるしかないだろう。そんな私の意

■シミュレーション　●スペクトラム ホロバイト ジャパン　●発売中
●DOS/V　●8800円

攻撃のキーポイント、ストロングサイド

オフェンスチームはプレー開始の際、7人以上の選手をスクリメージラインの直後に並べなければならない。これをラインと称し、オフェンスのラインにつく選手は、オフェンシブラインメン(OL)と呼ばれる。オフェンスでパスが捕れる選手は、OL以外の攻撃選手と、ラインの両端につく選手（エンド）である。11人中7人以上がラインに並ぶわけだから、パスを捕れるのは最大で6人。しかし、このうちのひとりはパスを投げる選手（通常はクォーターバック）なので、実質上、パスを捕るパスレシーバーは5人。このレシーバーの存在が、攻撃を大きく左右する。

オフェンスの展開を予測する場合にキーとなるのが、ストロングサイドの概念だ。ストロングサイドとは、OLの中心に位置するセンター(C)から見て、パスレシーバーの多い側を指す。通常、ディフェンスはどちらかのサイドに選手を偏らせるような体型は取らない。このためストロングサイドでは、攻撃が守備をオーバーパワーする可能性が高くなるのだ。特にランプレーでは、ランナーの露払いをするブロッカーの数が増えるため、プレーがストロングサイドに展開することが多い。“マン・イン・モーション”は、このマンパワーのバランスを崩すための戦術だ。

右の写真は、ワンセットバック体型から、スロットバックがモーションするプレーの連続写真である。モーション前の両サイドのマンパワーは均等だが、モーション後は1.5対3.5と大きく変化するのがわかるだろう。また、このモーションにどう反応するかで、守備の動きがある程度予測できるのだ。

かって垂直に伸びるラインがLOSである。正確には少し違うのだが、ここでは便宜上、上記のように定義する。プレー終了時に、ボールがこのLOSよりも前に動いていればゲイン。LOSよりも後ろに動いた場合、ロスとなる。攻撃側は4回のプレーで10ヤードゲインすれば、新しいシリーズを得る、と前に書いたが、これはまったくロスしなかったらの話。たとえば1stダウンで6ヤードをロスした状況を想定してみよう。この場合、シリーズを更新するためには、残り3回の攻撃で16ヤード前進しなければならないのだ。

キックオフ

アメフトの試合は、キックオフと呼ばれるプレーで始まる。このキックオフとは、自陣の30ヤード地点から敵陣にボールを蹴り込むことで、キックをするチームはコイントスによって決めることになっている。蹴られたボールをキャッチした側は、敵陣に向かって前進し、ボールがデッドになった地点から攻撃を開始する。

キックオフは前後半の開始時と、得点があった場合に行なわれる。得点後のキックオフは通常、得点したチームが行なう(つまり、失点したチームの攻撃になる)が、例外としてセーフティがあったときのみ失点チームのキックオフとなる。

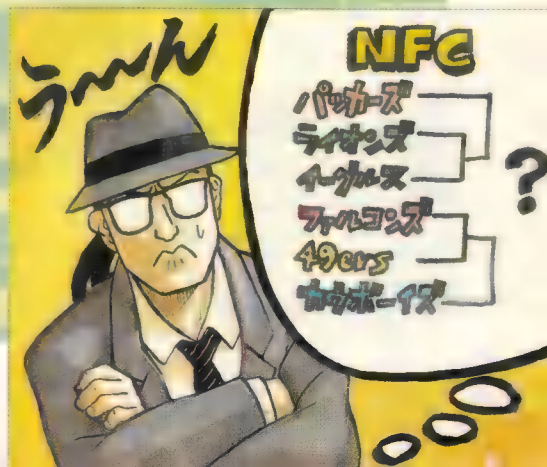
キックオフの特殊なケースに、オンサイドキックがある。キックオフされたボールは、10ヤード以上前に飛んだ時点で、どちらのものでもなくなるが、このルールを利用して、連続して攻撃権を得ようとするプレーが、オンサイドキックだ。つまり、わざと転がすようなキックを行ない、10ヤード飛んだ時点で、キッキングチームがボールをカバーすれば、ふたたび攻撃権が手に入るのである。

フォワードパス

攻撃側は1プレーに1回だけ、ボールを前に投げることができる。これがフォワードパスで、一般にパスという言葉は、このフォワードパスを指す。フォワードパスは、LOSを越えた選手が投げることはできず、さらに空中にあるボールは、攻撃、守備どちらのものでもない。もし守備選手がフォワードパスを捕球した場合、その時点で攻撃権が入れ替わることになる。

気込みがアメフトの神に通じたか、第15週のフィラデルフィア・イーグルス戦を38対13と快勝。その後もNY・ジャイアンツ、アリゾナ・カージナルスを立て続けに撃破し、カンファレンス最高勝率の13勝3敗で、NFC東地区優勝を決めたのだった。

一方、中部地区ではグリーンベイ・パッカーズ(12勝4敗)、西地区ではアトランタ・ファルコンズ(10勝6敗)が地区優勝。ワイルドカードはフィラデルフィア・イーグルス(東地区、10勝6敗)、そしてエミット・スミスが移籍した、デトロイト・ライオンズ(中部地区、10勝6敗)。宿敵、サンフランシスコ・49ers(西地区)も9勝7敗と振るわず、やはりワイルドカードからの出場となっていた。地区優勝チームのうち、勝率の高い2チームは1回戦を免除されるので、我々には1週間の時間的余裕がある。この期間は相手を想定してのスクリメージ練習や、より効果的なプレーコールを模索するために費やされる。カウボーイズとあたる可能性があるのは、ワイルドカードの3チーム。特に49ersは9勝7敗でも、ファルコンズには全勝しているので、勝ち上がってくる可能性は高い。もし49ersが敗退すれば、イーグルスvsライオンズ戦の勝利チームとの対戦になるわけだが、49ersの底力を考えると、この線は薄いといえるだろう。

そうして我々が対戦相手のスカウティングを進めていると、予想通り49ersがファルコンズを破って勝ち上がってきた。これでディビジョナル・プレーオフの対戦相手は、49ersに確定したわけである。サンフランシスコ・49ers。聞くだに憎いその名前。ダラスの3連覇(スリーピート)を阻んだ、あの49ersと雌雄を決するときが来たのである。世間の予想よりも1試合早い顔合わせになったが、それでもこのカードがひとつの頂上対決であることには変わりがない。勝てばスーパーボウルへの道が開かれ、負ければこれまでの苦労は水の泡だ。私は、カウボーイズの誇りと私自身の誇り、そして自らのコーチ生命を賭けた戦いに赴こうとしていた。（続く）

My Home Dream 2
マイホームドリーム

さて、伊達真美嬢のお望みのままの家を設計して、より多く儲けた人が優勝という『チャレンジマイホームドリーム2』の、いよいよ結果発表なのだ、パフパフパフ〜。

記事担当/白鳥ジュン

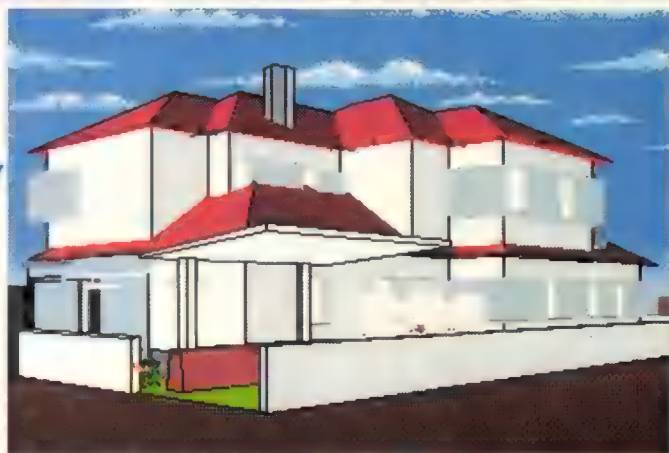
発表！ チャレンジマイホームドリーム2!!

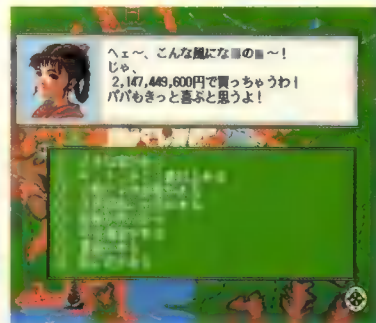
優勝
蒔田 幸司
+3億3536万100円

100通を超える応募者の中で、最高利益を叩き出したのは、蒔田幸司(18歳)でした〜、パチパチ!!

プラス額は、3億3536万100円。う〜ん、3億とはスゴイ。しかも、18億円の家を建てて21億円以上で売るという、まさに儲け額に見合った大きなスケールの設計をしてくれました、いや〜、脱帽です。

とはいえ、ちょっと気になったのはその家の大きさ。ひとつひとつの部屋が広すぎるような気がしたんだけど、どうやらコレも蒔田の作戦だったらしい。彼は、真美ちゃんがポンと金を出すギリギリの線を探り、それにより近くなるように設計したようなのだ。そう、予算は無制限と言っていた真美ちゃん、実は限度があって、ある一定額以上の家は買ってくれないんですねえ。

で、そのギリギリの額を見つけたという、まさに優勝するための家設計なのだ。間取り的には大味な家ではあるけど、お見事!!

➡上の外見でもわかる通り、ちと大きい家過ぎたかも。でもそれ以外はマル。

⬇家具も顧客の希望通り。ただ、ビリヤード台は寝室じゃなかったような。

⬆う〜ん、確かにこうして見ると、ひとつひとつの部屋が大き過ぎる気がする。子供部屋が15畳ってのはねえ。

⬅わかりやすいというか、全体的に非常に大まかな印象の間取りだ。でも、ちゃんと顧客の希望は反映されている。

優勝者のお言葉

いいのかなあ、ボクなんかが優勝しちゃって。実は"高3"なもんで、ここ1年ほどパソコン使ってなかったし、ログインだって友達んちでタマタマ読んだだけで、そうしたらコレの募集記事があったんで、なんかその気になってソフトを買って、で、応募したら優勝しちゃって、どうもすみません。え〜と、苦労したのは資金集めです。でも、これ以上高い家は買ってくれないんですよ。予算は無制限と言ってたくせに、しょせん子供の言うこと、信じちゃダメですね(笑)。

●シミュレーション ●ビクターエンタテインメント ●発売中
●PC-9801、PC-9821 ●1万2800円

惜しい! 第2位!!
山崎 賢一
+3億3168万1000円

う〜ん、トップとの差はわずか368万円。惜しかったねえ。

でも、この設計には非常に手慣れたモノを感じた。真美ちゃんの評価にバツはひとつもなかったし、不動産屋の評価もオールAだ。特に、2階の子供部屋と主寝室の境にクローゼットをうまいこと持ってきているのに感心。これだと、部屋が隣合っていてもかなり静かな環境が保てるもんね。

ただ、キッチンに比べてダイニングがちと狭いかも。納戸をひとまわり小さくしてもよかったかな。

1階

2階

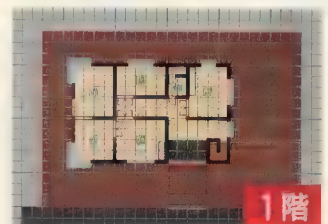
⬅外壁をクリーム色にしたので、ほかの人より落ち着いた外見になっている。白の人が多かった。

もうちょっと…第3位
古出 龍
+3億425万2200円

こちらもなかなか惜しかった。それにしても、この家は土地代がほかのふたりよりケタ違いに(ホントにケタが違った)高かったよねえ。真美ちゃんは防音や床暖房についてあまり条件は出してなかったけど、きっと親は金額のわりに安っぽいと思ってるかもね(笑)。極限額ギリギリまで工費や家具にお金を使っていたら、ひょっとしたら利益が増えたかもしれない。

間取り的には、リビングからしかキッチンとダイニングに入れないのは、ちょっと不便なのでは。

1階

2階

⬅ドーマーの位置にセンスを感じる外見。なんだか、本当にこんな家が実在してる気がしてくるぞ。

さて、お楽しみの優勝者プレゼントは…

ジャ〜ン、応募のときには秘密のベールに隠されていた(って、たんに決まっていなかっただけというウワサもあるが、きっとそれは当たっているだろう)、優勝者へのプレゼントをご紹介しよう!!

パンパカパ〜ン!! それは、寺島令子先生直筆による、寺島製作所のヘルメットであ〜る。コレをふだんからしっかりと身につけていれば、たとえアパートの2階から花瓶が落ちてきたとしても安心。しっかりとキミの頭を守ってくれることだろう。聞いているかね、蒔田。このステキなヘルメットがキミのものだぞ、おめでとう〜!!

というわけで、次回はCDログイン3号で募集した「対決マイホームドリーム2」の結果発表だ!!

寺島製作所特製ヘルメット!!

有)寺島技建

次回は"対決"発表だ!

DRAGON FORCE

●サターン　●発売中
●5800円　●セガ

さあ、サターン期待のシミュレーションRPG『ドラゴンフォース』が発売されたぞ。リアルタイムで進軍する戦略システム、最大200人ものキャラが入り交じって戦う戦闘モード、そしてゲーム中に起こる数々のイベントなど、シミュレーションファンもRPGファンも大満足のゲームシステムなのだ。

さて、このゲームの舞台となるレジェンドラ大陸には、８つの国が存在する。プレーヤーは、そのうちの６ヵ国のなかから１国を選び、最終的には大陸統一を目指すのだ。もちろんどの国を選ぶかによって、プレー中に起こるイベントや、ゲームの展開がまるで違ってくるぞ。

ゲームをスタートした時点では自国の領土も狭く、配下の武将も少ない。その武将を使って(または君主御自ら)近隣の城を攻め、配下の武将を増やしながら領土拡大をはかるのだ。リアルタイムだけに、ひと筋縄ではかないが、なかなかハマれるゲームだぞ。

それぞれの想いを胸に、星竜の八戦士、起つ!!

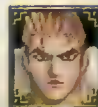
ファンダリア帝国
君主 ゴルターク

大陸全土に宣戦布告した国。よってプレーヤーが選択することはできない。10年以上も幽閉されていたが、あるとき兄王を虐殺し、この国の王となる。

トラッドノア王国
君主 レイナート

大陸のほぼ中央に位置する国。君主のレイナートは、温和な性格の青年だが、魔導士としての能力は計りしれない。ファンダリア同様プレーヤー選択不可。

トリスタン帝国
君主 ジュノーン

大陸最北端に位置する軍事国家。半島部分を領土としているため、進軍にはかなり時間がかかる。ジュノーンは、剣術と魔法に長けた女性なのだ。

トパーズ王国
君主 レオン

トラッドノア同様、大陸の中央に位置している宗教国家。それゆえ、僧侶やモンクが多い。君主レオンもモンクである。快活で格闘家の王道をいく性格。

イズモ王国
君主 ミカヅキ

独自の文化を持った国。また、ファンダリアに隣接している国でもある。いかにも"日本"という感じで。武将もサムライやニンジャで構成されている。

ムーンパレス王国
君主 ティリス

大陸東部の森林地帯で暮らす、3大種族のうちのエルフ族の国。自国防衛の点ではピカイチの立地条件だ。女王の自覚が足りない、ワリとかわいい君主。

ボザック王国
君主 コンゴス

大陸南西部に広がるジャングル地帯に位置する国で、レジェンドラの3大種族のひとつ、獣人の国。野性的ではあるが、ワリとほのぼのとした印象。

ハイランド王国
君主 ウェイン

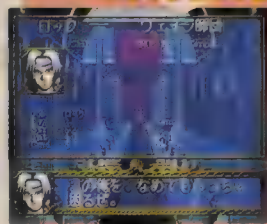
大陸南東部の、バランスのとれた国。君主ウェインは、ストーリー的にも主役的な役割を持っており、スタンダードタイプの国といえる。

内政

自国の戦力の調整や増強を行なうのが、この内政モードだ。プレー中、一定時間おきに内政モードに入り、1回につき1週間経過する。ここでは、城の規模を拡大したり、武将にアイテムを装備させ、戦力の増強をはかったりするのだ。また、セーブはここでしかできない。

勲章授与

⬆功績を上げた武将に勲章を与えると、雇用兵士の人数が増えるのだ。

武将会見

⬅武将のご機嫌をうかがおう。使えないくせに態度でかいぞ。

探索・築城

⬅検索ではアイテムや野武将の雇用。築城では城を強化。

領土拡大・仲間集め

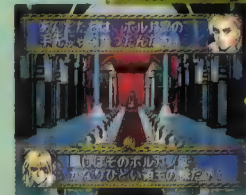
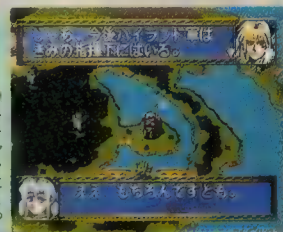
こちらは、通常の攻略を行なうフィールドモード。君主および配下の武将で師団を編成し(1～5人)、各国に侵攻するのだ。自国の城では、兵士の補充や兵種の交換なども可能だぞ。このモードでは、戦闘以外、リアルタイムで進行するので、戦況に十分注意しよう。

イベント

⬅⬇キャラによって、フィールドや内政時に、思わぬイベントが起こる。

戦闘で勝て

⬇敵城での戦闘で勝利すると、その城は自国のものとなるのだ。

おじゃまキャラ

⬇突然現われるどくろ党。倒さないといつまでも追いかけてくる。

出陣だ

⬆敵武将の情報を確認し、最も有利に戦える武将を選べ。

武将技

⬆画面下のゲージがいっぱいになると、武将技が使える者もいるぞ。

一騎打ちだ!!

⬅敵味方とも、兵士の数が0になると、一騎打ちモードに!

ごちゃキャラ戦闘～!!

このゲームの最大のポイントが、この戦闘だろう。敵味方合わせて、最大200人もの兵士が戦闘フィールド内で暴れ回るのだ。兵士の種類は全部で10種類だが、武将ごとに雇用できる兵種が違う。その兵士も、それぞれ相性があるので、戦闘前の確認を怠らないように。

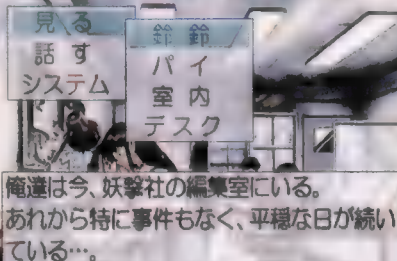
ひと口コメント

梅本 領土征服タイプのシミュレーションは個人的には苦手。でも、それを忘れるほど感情移入できるキャラが揃っている。戦闘もグー。

豊岡 戦闘がむちゃくちゃ楽しいです。兵士の数が増えれば増えるほど壮観なんだよね。イベント関係も、しっかりツボ押さえてます。

3×3 EYES ～吸精公主～

●サターン　●4月19日発売予定
●7300円　●日本クリエイト

『サザンアイズ』と言えば講談社の週刊ヤングマガジンで好評連載中のマンガだ。額に第三の目を持つ三只眼（さんじやん）という妖怪のパイと、パイの不老不死の術によって不死身の妖怪、无（うー）となってしまった藤井八雲のふたりが、人間になるべく様々な冒険をするという物語だ。

ストーリーはコメディーあり、大迫力の戦闘あり、おまけにラブロマンスもありといったようにバラエティーに富んでおり、その絶妙なシナリオ性から、非常に多くのファンを獲得した作品でもある。

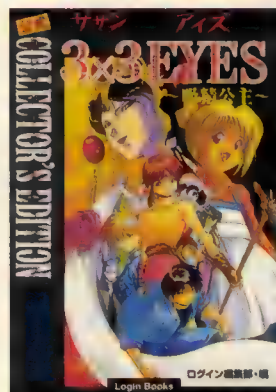
さて、その「サザンアイズ」が昨年パソコンにおいて『サザンアイズ～吸精公主～』というタイトルでアドベンチャーゲーム化されて大ヒット。そしてエクシングがプレイステーションへと移植し、さらに爆発的な人気を見せたことは記憶に新しいことだね。そして、ついにサターンへも「吸精公主」が移植されるのである。しかも単なる移植ではなく、先に発売された2作の「吸精公主」の集大成ともいうべき作品に仕上がっているのだ！　まあ、他機種との違いは右ページを見てもらうとして、ここではゲームの導入部についてちょっと触れておくとしようか。

ゲームは藤井八雲がアルバイトするオカルト雑誌社の"妖撃社"にふたつの事件が飛び込んでくるところから始まる。ひとつは四川省のある村で発生した若返り事件。もうひとつは台湾で発生したビルが腐食で覆われていくという事件だ。プレーヤーは藤井八雲に扮して様々な仲間と共に事件を調査していくんだけど、その影には妖魔の影がチラチラしたり、ときにはグッと心を打つような話が出てきたりと、あの手この手で楽しませてくれるぞ。ゲーム中に発生するアニメーションはOVAに匹敵するパワーを見せているし、セリフはすべて声優によって演じられている。ゲームをプレーしていると、知らず知らずのうちにその世界にのめり込んでしまうんだな。

『吸精公主』の集大成がここに！

「吸精公主S」はここを見ろ！

どうも広報の伊藤です。「吸精公主S」の一番の見どころは、オープニング！　とにかく動きまわる八雲やパイに注目してほしいですね。それにとどまらず、ゲーム全般を通してビジュアルの美しさも見てほしいです。サターン版は一番キレイなんじゃないかな。そうそう、オープニングでは辻谷さんの歌が流れますけど、実は2番もCDの中に……。

日本クリエイト広報の伊藤氏。派手なスーツと茶髪がトレードマーク。某お店では、店のネーチャンにクラブの人と間違われたとか。毎朝、京都から大阪へ通うツワモノ広報さんなのだ。

パソコン
↓
プレイステーション
↓
そしてサターン!!

『吸精公主S』はこんなにスゴイ!

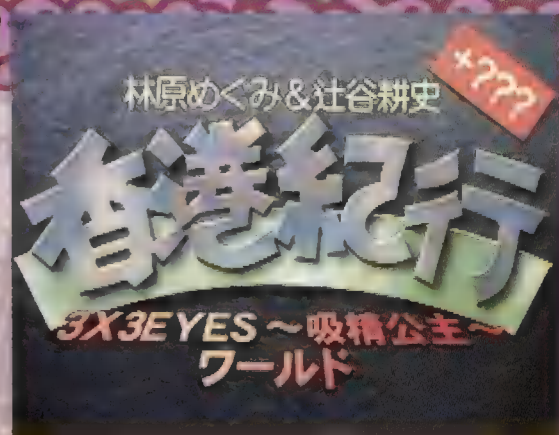
その1 オープニングが素晴らしい!

オープニングはフルアニメーション! 動いて動いて動きまくるぞ! デジタルセルをフル活用したアニメーションシーンが本当になめらかに動くのだ。さらに、オープニングでは藤井八雲を演じている辻谷耕史氏が歌っているのだ。曲もOVAなどの流用ではなく『吸精公主S』だけのオリジナル(カラオケに入れて!)。ちなみにオープニングのデキが非常によかったため、一部のマニアの間では「サザンアイズをテレビでやるらしい」なんてウワサが立ったくらいなのだ。サターンユーザーでなくとも必見だ。

その2 スペシャルCDがついてくる!

『吸精公主S』は3枚組だが、実際にゲームで使用するのは2枚。で、残り1枚は何かというと、実はスペシャルCDと言って、様々なオマケが詰まったディスクなのである。ざっと内容を紹介しちゃうと、"開発スタッフへのインタビュー"や"吸精公主用語辞典"、"八雲役の辻谷耕史&パイ役の林原めぐみによる香港紀行"、"知る人ぞ知る有名DJのミンキーヤスによる吸精公主キャラクター紹介"といった4つがメインとなる。内容充実でまさにスペシャルだな。

このなかでも特にサザンアイズマニアにとっては"香港紀行"が必見だろう。これは香港の名所を八雲役の辻谷耕史&パイ役の林原めぐみのふたりが案内してくれるというもの。開発スタッフと共に訪れた香港の様子を映像とトークをからめつつ楽しく紹介してくれるのだ。まあ、ちょっとした観光案内といったところかな。もちろんゲームのモデルになった場所などもしっかりとフォローしているので、見逃さないようにしよう。それから"香港紀行"では意外(?)なゲストも登場するらしいぞ。ゲストっていったい誰なんだろうね。

林原めぐみ&辻谷耕史 +???
香港紀行
3X3EYES~吸精公主~ワールド

その3 前2作を上まわるクオリティーとビジュアル数!!

『吸精公主』はパソコン版、プレイステーション版、サターン版と3種類あるけど、後発ということでサターン版ではビジュアルの追加が行なわれている。おそらくビジュアルのクオリティーは一番高いんじゃないかな。セル画をスキャニングして修正、さらにセル画のクオリティーを生かしつつデジタル処理を施したグラフィック群は見ているだけでタメ息が出てしまうほど。やるなぁ。日本クリエイト。このリキの入り方は半端じゃないぜ。

ひとことコメント

金P ズルイー、ずるいよ~ん。こんなオープニング見せられたら、サターン版も買うしかないじゃないか。サターン持ってないけどさ。

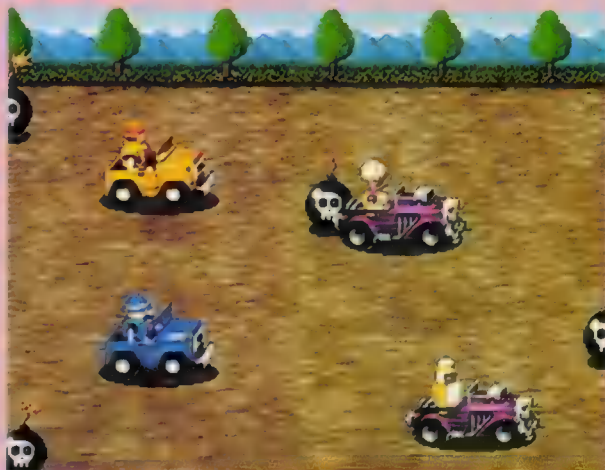
村山 追加ビジュアルがあるのがうれしいね。それからスペシャルCDはファンにとって感涙もののデキだと思うぞ。本当よくできてるね。

2度あることはサンドア～ル

PUZZLE & ACTION サンドア～ル

●サターン ■発売中
●5800円 ●CSK総合研究所

アーケードで人気が出て、メガドライブにも移植された、『タントア～ル』や『イチダントア～ル』。この〝ア～ル〟シリーズの3作目がサターンで登場だ。そのタイトルは『2度あることはサンドア～ル』。わかりやすいが、〝ア～ル〟シリーズを知らない人だと、「えっ!?」という感じになるよね。

ゲームはアーケード、オリジナル、フリープレイの3つのモードで20種類以上のミニゲームが楽しめる。ミニゲームはパズル、アクション、シューティング(ちょっとオーバー)などなど、ユニークで簡単なものばかり。アーケードとオリジナルモードはステージごとにボスが登場するので、そのボスを倒さないと次のステージに進めない。フリープレイでは好きなゲームを好きなだけ遊べるぞ。基本的にどのモードもミニゲームの種類は同じだけど、楽しみ方は3つあるのでそれぞれで遊んでみてね。

⬅オリジナルモードにあるボーナスゲーム。配置してある爆弾を避けつつ、敵の車に自分の車をぶつけて宝を奪うのだ。

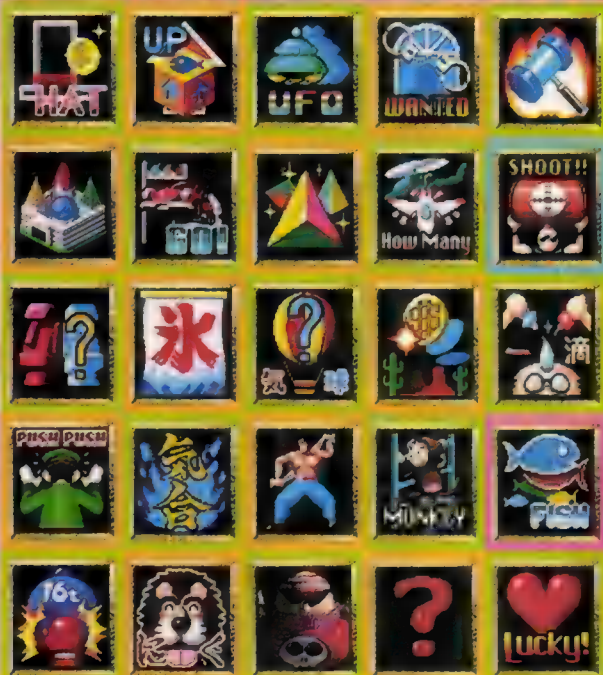
ア～ケ～ド&オリジナルモ～ド

➡ステージごとにボスとその子分が現われて勝負を挑んでくる。ストーリー仕立てになっている。ステージは全部で4種類あるぞ。

ステージボスはコイツらだ!!

⬆左からゴッツアーン、オゴリーネ、ウマイゾウ。かなり強力なヤツらだ。

フリ～プレイモ～ド

25種類ものゲームで遊べるゾ

果たし状
悪人が投げてくるドラム缶をうって人質を助けるのだ!

⬅➡ボスからの果たし状は親切なゲームの説明とコツなのだ。これを読むと、転がってくるドラム缶の的を狙って撃てば、ドラム缶が破壊されることがわかるぞ。

果たし状
一番手前を泳いでいる魚がどれかわかるかな?

⬆➡8匹の魚たちが画面を自由に泳ぐので、それを見て、一番手前を泳いでいる魚がどれかを答えるのだ。注意して見ないとどれがどれだかわからないゾ。

ひと口コメント

十川 あまりのゲームの多さにちょっとビックリ。でも、ひとつひとつのゲームはどれも簡単なのでゲームには入りやすいかナ。

永渕 いろんなミニゲームがてんこ盛りで、かなり楽しめます。個人的に気にいったのが、〝乾布■擦〟(笑)。何も燃えなくても……。

太陽のしっぽ

WILD, PURE, SIMPLE LIFE

●プレイステーション ●4月発売予定
●5800円 ●アートディンク

原始人になる?

➡プレーヤーはチョット愉快な原始人に乗り移って、原始時代を闊歩するのだ。原始人ができる行動は、歩く、走る、泳ぐ、戦う。さらに物を拾う、投げる、食べるなどと本当にたくさんある。もちろん、まだまだあるけどネ。

CULTURAL LEVELとは

➡文明レベルがＵＰすると道具を使うようになる。道具は石を削ったものから棍棒、斧などへと変化していくぞ。

CULTURAL LEVEL UP

みなさんは、「うおぉー‼」って叫んで、草原を走りたくなることってない？ この『太陽のしっぽ』の世界ではそれができるゾ。

ゲームの舞台は原始時代。まだ文明が芽生えていない自由の世界だ。そこで、プレーヤーは原始人となって、緑あふれる未知の世界を生きていくのである。最終目的はマンモスの牙で塔を築き、その塔に登って、〝太陽のしっぽ〟をつかむことだ。でも、これはあくまでも最終目的だからネ。

まずは、〝原始時代を生き抜く〟ことが先決。食べ物を食べて空腹を満たし、身を守るために襲ってくる獣と戦うのだ。この両方に気をつけて、原始時代を満喫しよう。

そうそう、この世界では時間の概念があるので、ぼーっとしていると原始人は餓死してしまうぞ。時間の移り変わり、さらに気候の変化までリアルに再現されているので、ついつい眺めちゃうけどね。

でも、景色を眺めていると気持ちが落ち着いていくという効果も、『太陽のしっぽ』にはあるからね。とにかく、自然体でプレーすることがこのゲームを楽しむ秘訣かな。

原始時代を楽しく生きようよ‼

走る、走る…

⬆原始人の行動で一番面白いのは、走っているところ。ダッシュすると土煙がモクモクでるのだ。

野獣と戦え!

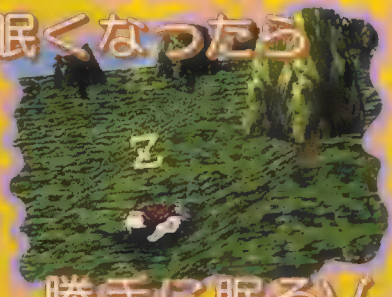
■フラフラと歩いていると突如、獣に襲われることがある。殺される前に武器で相手を殴って倒し、食料にしてしまえ。

この石碑は……

洞窟探検…

⬆⬇草原や森を歩いていると不思議な物体や場所に出会う。これらには何か意味があるけれど、詳しく調べるか、そのまま放置しておくかはプレーヤーの自由だ。

眠くなったら 勝手に眠るゾ

➡人間、疲れたら眠るよね。原始人も同様に、疲れが溜まるとどこでも眠ってしまう。突然バッタリとね……。

➡川や海では泳げるぞ。だからって、無理して広い海で泳ぐと溺れてしまうので注意が必要。溺死はイヤでしょ。

ひとロコメント

十川 自由にポリゴンの原始人をフィールド上で動かせるのはイイが、緊迫した状況で勝手に眠ってしまうのにはチョット唖然。

森山 原始人サイコー‼ もう、ハマりまくりっ。食べまくりっ、走りまくりっ。これをやるために、プレステ買ったっていいよなぁ。

今年も行ってきました

AOUレポート

1996 アミューズメント・エキスポ

さて、いまから１ヵ月ちょっと前になるけど、この時期に忘れてはならないイベントといえば、やっぱりAOUエキスポでしょう。今年も千葉の幕張メッセを会場に、２月21、22日の２日間にわたって開催されたんだけど、多分に漏れず、われわれアミパラ取材班（永渕＆十川の新人ふたり組み）も行ってまいりました。業界の人間でなくとも注目度の高いこのイベント、ただでさえ混雑するのに、われわれが会場へ行ったのは、なんと、一般公開日である22日！　無謀としか言いようがありません(笑)。さらに、会場内で写真を撮ろうとして、メーカーの人に怒られてしまうという、心暖まる(？)エピソードもあり、そりゃもう、タイヘンな騒ぎでした。一応、胸にプレスのバッジを付けていたんだけど、「どうせ一般客にちがいない」とか思われたんだろうな、きっと。

まぁ、なにはともあれ、なにかと話題の豊富だった〝AOU 1996アミューズメントエキスポ〟。さっそくみんなにもレポートしちゃうぞ。

1996 AOU エキスポ　これからのトレンドは〝和風〟…かもしれない

今回のショーで出展された作品だけど、全体の雰囲気としては、ハデな演出の〝爽快感〟重視のものより、ポリゴン技術などの採用でプレーヤーに〝実体験に近い感覚〟を味わわせよう、という方向性が強く、これが格闘モノや、体感ゲームに顕著に現われているように思えた。また、相変わらず『バーチャ』や『ストⅡ』に代表される、対戦格闘モノの人気もまだまだ根強いようで、特に、セガブースで流されていた『バーチャファイター３』（以下『バーチャ３』）のムービーの前には多くの人が群がり（残念ながらプレーはできなかったが）、その美しい映像に見入っていたぞ。

あっ、そうそう。出展作品を見ていて気づいたことが、ひとつ。ゲームのジャンルを問わず、和風ノリのキャラが活躍するゲームがやたらと目についたのだ。『バーチャ３』に登場する新キャラ〝梅小路葵〟をはじめ、『龍虎の拳外伝』の〝藤堂香澄〟や、左下の写真の『デッド オア アライブ』に出てくるキャラクター（名前わからなくてゴメン）もそうだろうし、『戦国ブレード』なんかは、キャラクターだけでなく、世界観そのものが和風だしね。……ひょっとして、ジャパネスクブーム到来、ってことなのかなぁ？

■テクモの『デッド オア アライブ』。骨ばった感じのポリゴンキャラだが、動きはかなりリアル。

■アトラス『戦国エース』の続編『戦国ブレード』。海外版のタイトルは『ＴＥＮＧＡＩ』。

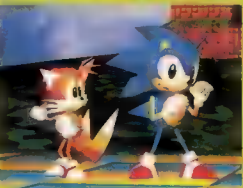
⬆セガ『バーチャ３』の新キャラ〝梅小路葵〟。ムービーでは優雅に舞った後、合気道の技をみせてくれた。

1996 AOU エキスポ

さ〜て、気になるあのタイトルをドドーンと紹介だ

ポリゴンアクション系

人気シリーズの続編に話題が集中するなか、『サイキックフォース』が人を集めていた。シューティングも豊作で、『レイストーム』と『ゼビウス3D/G』は要チェック。「本当にポリゴン?」と疑うほど美しいグラフィックに注目。

■タイトーの「レイストーム」。グラフィックもキレイだし、新たなゲームシステムの採用で、前作より面白くなったのだ。

⬆セガの「CG対戦セガソニック(仮題)」。同社の「ファイティングバイパース」のソニック版といえば、わかるかな?

⬆同じく、セガの「バーチャファイターキッズ」。「バーチャ」シリーズのキャラが、こんなにカワイクなったのだ♥ 余談だが、ジャッキーで勝利すると、ジャワティを飲むというパフォーマンスをみせてくれるぞ。

⬆今回の出展作品のなかでも、高い人気を集めていた、タイトーの「サイキックフォース」。登場キャラはすべて超能力者なので、空中戦がメインになるところが、これまでの格闘ゲームとは一線を画している。

⬆カプコンの「ストリートファイターZERO 2」。写真の左側にいるのが、新しく加わった"さくら"。リュウの波動拳に似た技を使うこの少女の正体は?

⬅サンソフトの「わくわく7(セブン)」。見ての通り、可愛いキャラが数多く登場するので、女のコもプレーしてほしい。

⬆左のページでも紹介した、SNKの「アート オブ ファイティング 龍虎の拳外伝」。"レニィ"の華麗なムチさばきにメロメロになった人も多いハズ(笑)。

⬇今回の注目株のひとつ、ナムコの「ゼビウス3D/G」。オリジナル版をプレーした人なら思わず懐かしくなるシーンが随所に盛り込まれている。

⬆アトラスのシューティング「戦国ブレード」。前作「戦国エース」のファンには、ビジュアルシーンのキャラ同士の会話が楽しい。

大型きょう体

⬆会場にある体感ゲームマシンのなかで、最も注目を浴びていたと思われるナムコの「プロップサイクル」。見た目は簡単そうだが、実は……。

⬅ナムコの「アルペンサーファー」。上の「プロップサイクル」と並んで、かなりの視線を浴びていました。失敗すると、激ハズカシイ。

去年のAMショーで出展されていた、ナムコの「アルペンレーサー」が話題を呼んでからというもの、ますます人気急上昇、加速気味といった感のある体感ゲーム。今年のAOUエキスポで出展された作品も、スポーツもの、レーシングゲーム、フライトシミュレーターなどと、バリエーションも豊富だったぞ。

また、残念ながら、今回のレポートに載せることはできなかったが、コナミの参考出展作品『ジェットウェーブ』では、本物さながらの迫力でジェットスキーが楽しめるということで、多くのギャラリーを集め、好評だったようだ。今後、このテのゲームがさらに増えそうな予感。

⬇コナミの「スピードキング」。コックピットのような"箱"の中に入ってプレーするので、外からは何が起きてるのかわからない。

➡ナムコのサバイバルゲーム「トーキョーウォーズ」。まるで、自分が実際の東京の街で戦っているような錯覚を覚える。

その他

出展作品の多くが、いま人気のジャンルを占めているなか、独断と偏見で、ちょっと気になったモノを集めてみました。実際にプレーして、思わずハマることうけあい(笑)。

⬆クイズゲームや、心理テストなど、楽しいミニゲームがてんこ盛りの、コナミの「だい好キッス」。ふたり同時のプレーも楽しいぞ。

⬇サンソフトのメダルゲーム機「テレパチ(雀龍)」。盤面にいる姑娘が、踊ったり跳ねたりと、多彩なアクションを見せる。

⬆ジャレコの「流星雀士☆キララスター」。実はコレ、あの人気麻雀ゲーム『アイドル雀士スーチーパイ』のスタッフが制作したものなのだ! アニメファンの期待を裏切らないデキだぞ。

すくすくクリエイターズ

presented by LOGiNSOFT

輝け！ IWDK 第2回 ドット絵王選手権大会

テーマ：女の子

長らくお待たせしました(ホントに)
第2回 ドット絵王選手権結果発表!!

すくすくスタッフの数々のワガママな理由によりのびのびになっていた、ドット絵王の結果発表がやってまいりましたぁっ！　応募総数はついに大台の100通を超え、スタッフはめちゃうれしい初春の日々でありんす。

1席　京都府　ゆぶ

大変良くできました

審査員評：これはダントツでしょう。構図もポーズもバッチリ、プロ級だ。暗めの色を使っているんで、ドット絵全体の雰囲気が暗いけれど、かえって女の子の物憂げな表情がうまく表現できていてよいです。そのほか、影のつけ方やクチビルのテカリ方などもうまく描けていて、不自然に見える要素がないのもよい。それから割と本間の好みも入ってます。こういうルックス女の子は好き。　（本間暫）

審査員評：この作品にはまいったね。俺より上手だよ。影をまとったような色使いといい、悩ましげな表情といい、完璧だね。ドットの置き方も丁寧だし、なんといってもキャラに魅力があるよね。この魅力的なキャラを描けるというのは、とてもうらやましいことだ。シンプルな構図もキャラの魅力あってこそだ。　（ドッター佐藤）

2席　埼玉県　田澤　太陽

良くできました

審査員評：これはスゴイね。よく64×64ドットの大きさで、これだけ細かく描きこんだものだ。雰囲気もいいし。ワキをキュッとしめて何かを食べてる、女のコの仕草もカワイイぞ。ところで、この女のコって、何かをカップで飲んでるのかな？　雪を食べてるようにも見えるけど？　（矢野大将）

審査員評：かわいいなぁ、むぅおーん、って感じだな。もう、かわいい女の子キャラの王道楽土ってやつだ。お約束のうさぎ系マスコットがふたつ描かれているのもすばらしい。それでもなぜ、2席なのか？　それはたぶん、うさぎが自分のうんこ食っちゃうからに違いないと思うぞ。（兎絵師　渥美）

3席　宮城県　鈴木　健輔

良くできました

審査員評：和風の女の子を描いてきた人は何人かいたんだけど、この人のドット絵が一番でした。特に髪の毛のツヤツヤ感の表現は、見事のひと言。このツヤツヤだけで、5、6色使っているもんね。キューティクルがキラキラでグーだ。16色という少ない色数を見事に使いこなしておりますな。（本間■）

審査員評：和風美少女も、週刊誌のうしろのグラビアだとじゅるって感じなのだが、ドット絵になると清楚になるのが不思議。手にしているお菊人形もみやびなテイストで大和な感じだ。でも、ちょっと目を離したスキに、夜中に黒いドットが勝手に増えていそうで、注意が必要だな。(人形絵師　渥美)

次点のみなさまたち

ここからはギリギリの差で、3席までには及ばなかった優秀作品の発表であります。ちなみにドット絵王の審査はログインソフトのグラフィッカーやデザイナーなど絵のわかる人たちから、すくすくスタッフの本間、天野など絵もろくに描けない人たちなど、10人以上でやっているのだ。ここに選ばれた作品は、一部の審査員にみょうに好かれているような作品が多いようだ。

さて、今回の賞品は入賞したドット絵をプリントしたマウスパッドになります。さらに、そのへんに置いてあったログインソフトのテレカもつけちゃおう。さらに、3席以上の作品には、スーパーファミコン版『RPGツクール2』をプレゼントだ。

京都府 ひのや

審査員評：女の子の表情とポーズが、とてもかわいらしくていい。月を女の子の頭と少し重ねて、夜空を濃い青にしたらもっとよくなるぞ。頭のつやがちょっと単調かな。（ドッター佐藤）

茨城県 佐久間 真

審査員評：ほっぺのタイルパターンの使い方がマイナス要因。ものすごいソバカスに見えるぞ。あと、服の袖の色は黒じゃなくて、もうちょっと淡い色を使ったほうがよかったかも。（本間暫）

愛知県 FOJY

審査員評：よく描けてると思うけど、上位の作品には今一歩およばなかったかな。ちなみに、某パソコンゲームメーカーのマスコットキャラに似てると思うのは私だけかな？（矢野大将）

東京都 あかつか

審査員評：たぶん、狙いがあってバックを黒にしたと思うけど、個人的にはバックがある絵もみたいな。オイラ的には。妖怪の〝座敷わらし〟ってイメージがしてカワイイと思う。（天にょ）

京都府 西山 英史

審査員評：このサイズで全身描くことができるなんてもしかして本職の人？服装がちょっぴりえっちな感じがするのは。現代の2D格闘ゲームの基本コンセプトだよね。（CGマン門脇）

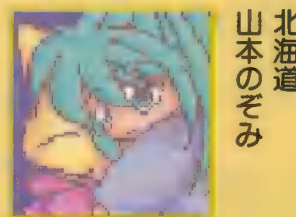
神奈川県 大木健太郎

審査員評：前回で1席だった、大木クンの作品なだけに安定したできばえですな。初夏を感じさせる清潔感あふれる雰囲気がいいね。大木クンには次回も応募してほしいぞ。（天にょ）

大分県 白江 正幸

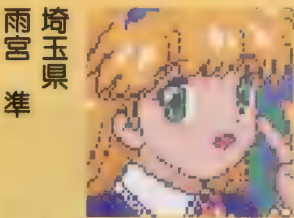
審査員評：最近よくある絵柄ではあるが、個人的にショートヘアの女の子が好きなので気に入った。キャラから感情が伝わってくるようになれば、もっとよくなるハズ。（ドッターJOE）

群馬県 瀧澤 成弘

審査員評：ドット絵であえてポリゴン調の絵とは、マヌケでいいぞ。なんでもポリゴンの今のゲームにドット絵で対抗だ！　でも、この女の子はちょっとかわいくないかな。（ドッター佐藤）

北海道 山本のぞみ

審査員評：とてもかわいく描けていてグーです。パレットもパステル調で統一されてて、眠たそうな女の子ちゃんの暖かさや、やわらかさが伝わってきそうですね。（CGマン門脇）

東京都 ガビョ布

審査員評：はいはい、オレの負け。すっかりツボを押されてしまったことだよ。でも押したのは主にオレと矢野大将のツボで、ほかの人のツボはあんまり押さなかったみたいだ。（本間暫）

埼玉県 雨宮 準

審査員評：これは、そうとうドット絵を描き慣れてると見ました。かなり上手だもんね。編集部では好みがわかれたけど、喜ぶ人が多い絵だと思います。もちろん私は好きです。（矢野大将）

愛知県 たこす

審査員評：光と影の使い方がいまひとつ甘い気がするが、キャラから感情が伝わってくる生きた絵になっている。表現方法をいろいろ変えてみればもっと幅が広がるぞ。（ドッターJOE）

熊本県 TAKASHI

審査員評：審査員のなかには色をつけたほうがいいという意見もあったけど、モノトーンで出す、この肌の質感も割といいと思うぞ。髪はイマイチだけど表情がいいので選びました。（天にょ）

鳥取県 池田 祥三

審査員評：全体のバランスが悪い。せっかく女の子の表情は明るいのに、バックが黒じゃヘン。全体の雰囲気を考えてバックを描こう。SUEZENさん的な女の子はグーなんだけど。（本間暫）

第3回も開催決定！ さて、次回のテーマは……？

おしかった方々

3席以上の候補作品のおしかった人たち（次点）のさらにおしかった人たちの名前発表です。言うなればキングオブおしかった人たちだな。でも、前回よりも応募数が多かったので、ここに名前が載ってテレホンカードがもらえただけで、キミはかなり優秀なドッターであると思ってもいいぞ。とは言っても“おしかった方々”であるのは揺るぎない事実。いいんだか悪いんだかわかんないこのポジション。ああ、中途ハンパ。

次回のドット絵王ではできる限りたくさんの人たちにテレカがあげられるように、ただ今、大量に制作中（のハズ）。もちろん3席以上の人たちにもテレカはあげるので、ここの“おしかった方々”をわざわざ狙う必要はないぞ。次回は3席以上を狙ってひたすらドットを打つべし！

●香川県　泉　和良
●広島県　HIRO
●広島県　睦月むいか
●山口県　村崎めぐみ
●山口県　吉村直樹
●神奈川県　福田圭介
●東京都　丸山　朗
●北海道　Nasobema
●高知県　三本博昭
●神奈川県　チャンコよしき
●東京都　オレはドッター
●鳥取県　深浦朋重
●神奈川県　京極政仁
●福島県　佐々木恵一
●東京都　キタ
●大阪府　三宅英裕
●岐阜県　山田良成
●愛知県　金山　寛

この人たちにはログインソフトのテレホンカードをプレゼント

さて、第3回ドット絵王選手権のテーマは……
勇者でーす

ログインソフト編集部ドッターのサンプル作品だ

ドッターJOE

勇者とは、[illegible]業なんかじゃなくて称号のひとつなんだから、人でなくても。犬、猿、カエルでも勇者になれると思う。自分なりの様々な勇者を、自分なりの手法で描いて送ってきてほしいです。

門脇　享

女勇者にしてみました。今回はPC用のドット打ちツールが無いのでモカを使いました。モカは値段も手頃なので、ちょっとだけドット打ちしてみたいなぁなんて人でも、ハッスルできるはずですよ。

佐藤幸一

最近、ゲーセンで鉄拳2にはまっている。使っているキャラはジュンだ。まわりにはハメ女などと呼ばれ嫌な思いをしているが、あの白いヘアバンドが好きなのさ。でも身長は俺より高いんだよ、悲しいぜ。

渡辺裕司

難しいテーマですね。最近のゲーム事情で、勇者の印象が片寄っているかもしれません。善悪なんてくだらない問題にとらわれない、キミの作品を楽しみにしています。ところで高村、結婚おめでとう。

いえーい、3回目。ドット絵王選手権も3回目を迎えようとしております。当初は「サクラ作品を作っとかねーと、ヤバイんじゃねーの？」と思っていたこの企画ですが、今回はなんと100通以上の応募があり、こんなにたくさんのおたよりを見たことがなかった本間と天野は、なんかもう、どうしよう、あーん、ヴェネズエラ！　みたいな感じで取り乱してます。

しれはさておき、第3回目のテーマです。次回のテーマは“勇者”。勇者って聞くと、本間の場合は「勇者サマーっ！」ってセリフが浮かんじゃって、グルグルになっちゃうんだけど、そういうドラクエ的なファンタジーRPGの勇者以外の勇者もアリなので、そのヘン考慮してほしい。たとえば、素手でウンコをつかんじゃう人なんてのも、本間にとっては勇者の範疇に入ってしまうわけで、こういうキミだけの勇者もドット絵にして欲しいな、と思うのです。さて、左に4つならんでいるのが、ログインソフト在籍のドッターによるサンプル作品です。「勇者を描いて」とだけしか言わなかったので、みんな思い思いの勇者さんを（ホントにもう……）描いております。参考になるかどうかわからないけれど、プロの作品のクオリティーはこんな感じなのでみんなもがんばってドットをバキバキ打ってくれよ。

前回、前々回にくらべてテーマが抽象的で少し難しいかもしれないけれど、こっちもなんか面白い賞品を作って待っているので、応募をよろしく、よろしく。

第3回ドット絵王選手権　応募要項

応募のきまりは右のとおり。色数が16色でサイズが64×64ドット、そして絵のテーマが勇者であることだ。作品はフロッピーディスクに入れて送ってくれ。作品はBMP、MAG、ARVなど形式は問わないけど、あんまり知られていないカルトな形式で送ってくると、編集部で見れないままボツになってしまうこともありえるので、注意してね。あと、たまにファイルが壊れていたり、ファイルが開けない作品があったので、送る前によく確認しよう。

応募の際には、住所と氏名、電話番号、そして制作に使用したツールソフトと絵の形式、パソコンの機種などを書いたものを忘れずに同封してね。

応募のきまり

●色数：16色
●サイズ：64×64ドット
●テーマ：勇者
●締切：4月22日（月）（当日消印有効）

あて先：〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10
（株）アスキー　ログインソフト編集部
『すくすくクリエイターズ ドット絵王選手権』係

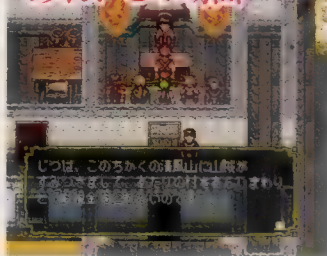
これを遊びなはれっ! 超ひさしぶりー、みたいなー

幻想水滸伝

プレイステーション	コナミ

ぜんぜん話題にもならず、宣伝もされなかったこのソフトでしたが、水滸伝関連のものはすべて収集する私こと本間は、とりあえず購入してみました。んで感想ですが面白かったです。ファンタジーの世界観で水滸伝のお話が進んでいくんだけど、もともと水滸伝自体が勧善懲悪ものなので、ファンタジーと相性がよかったようです。妖術なんかも出てくるしね。シナリオ以外の面でも、いろんなメンバーの中から好きなメンバーを選べたり、戦闘がスムースだったり、遊びやすくてよい。で大変気分良く遊ぶことができました。

ゲームのシナリオの仕事を将来やりたいと思っている人は、自分の得意じゃないジャンルの本やお話にも目を通してみるべき。このソフトみたいに、ぜんぜん違うジャンルどうしでも、意外と相性がよかったりするからね。広い視野で物をとらえられないと、クリエイターにゃあなれないよ。

あれ? この場面……

➡水滸伝が好きな人なら、「まんまじゃーん」と思っちゃうハズ。

好きな仲間をつれて歩こう

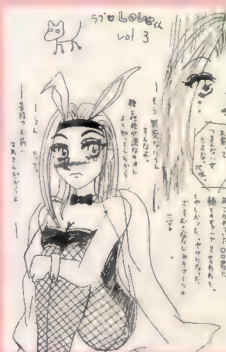
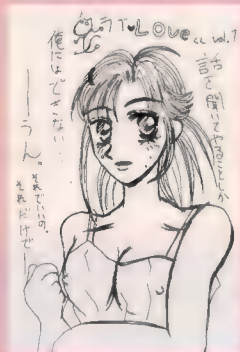
⬆地短星、クロミミ。コボルド村1の勇者なのだが、カワイすぎ。つぶらな■。ウフ。

⬆地角星ゴン。コボルド村2の勇者。クロミミよりさらにカワイイ、ふわふわのワンワン。

⬆地稽星メグ。押さえるべきポイントというか、えっと、あの、いいじゃん、別にさあ。

痛快! おたより通り

すごいの発掘! ラブ LOVEくんシリーズ

アク強すぎ!
すべて 千葉県 パンピョピII世

いやー、すごいや、パンピョピII世。今までなかったタイプの投稿に強烈な衝撃を受けました。しかも女の子。もし、この"ラブLOVEくん"を狙ってやっているんだったら、かなり強力だ。誰もかなわないんじゃないの? パンピョピII世に挑戦する勇気がある人は、彼女に挑戦状をたたきつけよう。オレはいいよ、見てるだけで。だって、かないっこないもん。強すぎるよ、アクが。

今日の日はさようなら

本間 "ら"入れ言葉一っ!
天野 は?
本間 ころのろまらえれ、サラタラーンをろ、からったらんだらけれどろねれ。
天野 は? 何言ってるかわかんないんですけど。
本間 やらっぱら、「ダラララーイりアラスるがらいりでれん」はら、おろもろしりろろいりよろ。
天野 は? なんだって? だらららいりあ……?
本間 れれんしゃらがらならいりとろ、つるららいりんだらけれどろねれ。うるふるふるふる。
天野 ちょっと、ちょっと、わかんないってば。
本間 ならんから、よろみりにりくるいりみりたらいりだらから、やらめれよろうろ。"ら"らぬるきりころとろばら一っ!
天野 なんだ、ら行を入れてしゃべるんですね。えっと、ころにりちりはら一、でいいのかな。
本間 あ、大将一っ、今度の撮影出れますーっ?
矢野 "出られます"だろ。出版に携わるものとしてはだな、正しい日本語というものをだな、自覚しないとだな……。
本間 いいじゃん、そんなの。わかればー、みたいなー。
天野 えれっとろ、おとはらよろごろざらいりまらするー!
矢野 おまえは"ら"を入れすぎ。
本間 そうだよ、バカ。
天野 ……。

東京テヘヘ会

TOKYO TEHEHE SOCIETY

古今東西のパソコンとOSを限定しない処

猫が近所でサカりまくってます。大変うるさいです。まったくもう、あの赤ちゃんみたいな泣き声がうるさくて夜中なんてとてもコワイです。でもサカれるなんてうらやましい。

あれ？なんか変だぞ??

生まれながらにしてすべてを悟った人間がいないように、生まれながらにしてパソコンをすべて理解している人間はいない。人間は何事につけても〝初心者〟という時期があり、愚かな過ちを何度も犯し、それを経験という名のもとに美化していくことによって初心者という時期を脱するのである。

どうも、コタローです。今回は出だしからヘンですね。でも、これはウソじゃなくてホントの話。オレだって愚かな過ちを何度犯したことか……。ODPを買い間違えたり、ターミネーターを付け忘れたりと、それはもう……。あ、ごめんなさい、話がズレました。

さて、出だしにもあったように、誰だってパソコンの初心者という時期があるんです。だからどんなにパソコンに詳しい人だって一度は失敗談があるのだよ。初心者のみんな、心配する必要はないからね。でも、詳しい人というのはえてしてトラブルの原因を発見できる人で、そこが初心者との違いなのだ。いま自分で自分のことを初心者だと思っているキミ、今回のテヘヘ会はパソコンで起きたトラブルの原因を探る方法だ。今回のテヘヘ会を読んで、自分でトラブルを見つけられるようになろう。

➡おや？　と思ったときには、ときすでに遅し、ってな場合がほとんど。ならばせめて原因を究明できるようになろうじゃないか。

パソコンのトラブルは自然と起きるものではなく、パソコンに対してキミ(もしくは他人)が何かをやったときだ。たとえば、ソフトを買ってきてインストールしたときや、周辺機器を増設したときだね。トラブルが起きないようにするなら、最初からそういうことをしなければいいのだけれど、何もしなかったらパソコンの利用価値がなくなってしまう。だからせめて、トラブルが発生しないようにソフトや周辺機器を買ったときはマニュアルをキチンと読もう。マニュアルを読んで、書いてあるとおりに実行すれば、トラブルはほとんど防げるからね。

こんなときは要注意！

ソフトを買ってインストールしたとき

ソフトをインストールしたときというのは結構キケンだ。マニュアルに書いてあるとおりにインストールすればいいのに、マニュアルとはまったく違うインストールをしたりしてしまう。ウィンドウズの場合だと、便利なツールなどが多いからアレもコレもと使っているうちに、そのツールが原因でソフトが動かなかったりもしてしまうのだ。ソフトが原因でトラブルが発生した場合、その理由はほとんど自分のせいだ。最低限マニュアルだけは読んでからインストール作業を開始するようにしよう。

周辺機器を増設したとき

周辺機器を増設したときなどもトラブルが発生しやすい。だけど、なにかを増設したおかげでパソコンが起動しない、というように原因がとてもわかりやすいのがいいところだ。ただ、原因がわかることと原因を解決できることとはまったく意味が違う。おまけに周辺機器などのハードウェアは、解決方法がかなりややこしかったりするから面倒クサい。だけどハードウェアのトラブルは、何度も何度も解決しているうちに、自然とコツがつかめちゃったりするものなのだな。コレが。

何かが変な――原因をさぐろう

1番から5番まであるけれど、マシンが正常に動くようになったら、全部を試す必要はないからね。正常に動くのにヘタなことをやったら、それが原因でまたトラブルが……。

ただ指をくわえてトラブルを眺めていたってしょうがない。トラブルを解決しようじゃないか。それでは順番に試してみよう。

1. マニュアルを見る

これは基本中の基本だね。トラブルが発生したときは、まず最初にマニュアルを見て間違ったことをしていないかを確認しよう。それと、自分の持っているパソコンに対応しているか、バージョンが古くないかも一緒に確認しよう。

2. ソフトをもう一度インストールする

ゲームはもちろん、ワープロや通信ソフトなどが正常に動かない場合はインストールがうまくいってない可能性がある。もう一度インストールしてみたり、インストールするときにいくつかの選択肢があった場合は、ほかの選択肢を試して何度かインストールしよう。CD-ROMドライブやグラフィックアクセラレーターなどの、ドライバーが必要な周辺機器の場合も、ドライバーをもう一度インストールしてみよう。もちろん、マニュアルに書かれているとおりに、だ。

3. 周辺機器をはずしてみる

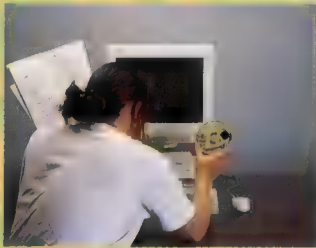
周辺機器を増設した場合などで動作が不安定になっているときは、SCSIのIDやINTの値（詳しくはパソコンクリニック参照）がぶつかっている可能性がある。もしも周辺機器をはずしてみて正常に動くなら、IDやINT値を調べてみよう。

4. フロッピーディスクから起動してみる

非常事態のトラブル、〝マシンが起動しない〟場合は、前もってシステム入りのフォーマットをしたフロッピーディスクを作成しておき、このフロッピーディスクからパソコンを起動してみよう。もしもこれで正常に動いたら、INTの値などの関係でハードディスクが動いていない可能性が。

5. メーカーに電話する

とうとう自分で原因が究明できなかった場合の最終手段。電話がなかなかつながらなかったりして、いらだつことが多いけれど、くれぐれも言葉遣いだけはていねいに電話しようね。

1 マニュアルを見る

2 ソフトをもう一度インストールする

3 周辺機器をはずしてみる

4 フロッピーディスクから起動してみる

5 メーカーに電話する

コタローの パソコンクリニック

本文中の3番目の項目に出てきた、〝INT〟について説明しよう。

難しい言葉を使わずに、たとえで話を進めると、キミが勉強していたとしよう。するとお母さんに「おつかいに行ってきて」と頼まれてしまった。勉強している最中なのにおつかいに行かなくてはいけない、このことを〝割り込み〟というのだ。モチロン、おつかいから帰ってきたら、また勉強を始めなくてはいけないけれどね。では、同時に割り込みがあったときはどうしよう。たとえば、〝おつかい〟と、〝おじいちゃんが危篤〟ではどちらが大変かといえば、〝おじいちゃんが危篤〟のほうが大変なのは当然だよね。どれが大変か、どれを優先すればいいか、これを決めたものが〝INT〟というわけなのだ。

つまりINTは優先順位、優先レベルを決めたものだ。そして優先レベルが全部バラバラだといいけれど、たとえばまったく同レベルにふたつの周辺機器が接続されていたらどうする？　パソコンがどちらを先に処理したらいいのかわからなくなるよね。だからパソコンが止まってしまう、ハングアップしてしまうわけなのだよ。

●PC-9801BX3が使っている〝INT値〟表

インターフェイス ＼ 割り込みレベル		INT0 (IRQ3)	INT1 (IRQ5)	INT2 (IRQ6)	INT3 (IRQ9)	INT41 (IRQ10)	INT42 (IRQ11)	INT5 (IRQ12)	INT6 (IRQ13)
フロッピーディスクインターフェイス	640キロバイト					◎			
	1.44メガバイト						◎		
マウスインターフェイス									◎(固定)

わくわくMacintoshランド

4月バカでだまされて、トホホな思いをしている人はいないかな？ そんな人は、お子さまに大人気の東京テヘヘ会を読んで元気を出そう！ そのうちいいこともあるさ。テヘヘ。

『スマートスケッチ』で遊ぼう!

弟子 師匠、師匠。今回の東京テヘヘ会は、何をやるんですか？
師匠 おう弟子よ、今回は、『スマートスケッチ』というグラフィックソフトを使って、なんか絵でも描いてみようと思うんだけど。
弟子 師匠、それはいいですね!! 師匠はなんの絵を描きます？
師匠 んじゃ、おまえの大好きな犬の絵でも描いちゃおっかな。
弟子 ムム!! 先にとられてしまったか。そんじゃメケちゃんは、大好きなクマちゃんとヒツジちゃんの絵を描くでちゅ〜。
師匠 これこれ弟子。いくら子供に大人気だからって、ふだんから赤ちゃん言葉を話さなくてもよし。
弟子 わかったでちゅ。
師匠 まぁいい。ところで弟子。おまえ、『スマートスケッチ』って使ったことあるのか？
弟子 う〜ん……。
師匠 こら!! 知らないんなら、いちいち悩むな。実はオレも初めて使うペイントソフトだから、一緒に勉強していこうぜ。
弟子 は〜い!! わかったでちゅ。
師匠 ふぅ〜、しっかり覚えろよ。

今回の主役 スマートスケッチ

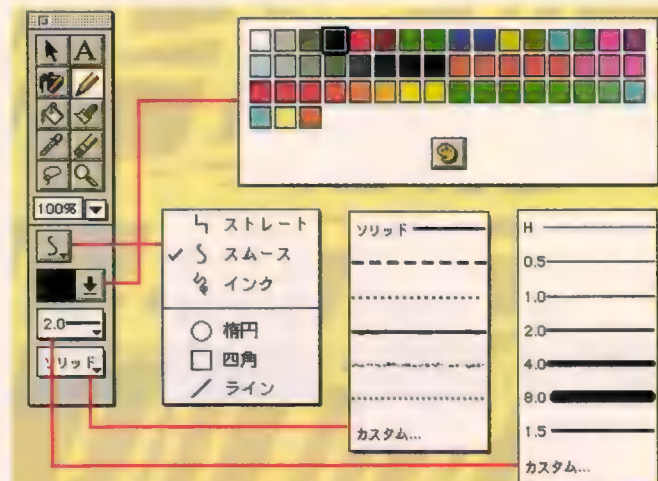
この『スマートスケッチ』の魅力は、図形単位でグラフィックデータを構成していくドロー系でありながら、ドット単位で自由な曲線を引けたり、消しゴムで描いた絵を消せたりといった、ペイント系グラフィックソフトの長所を兼ね備えているところだ。これで作ったデータは、『イラストレーター』などでも利用できるぞ。

●メーカー/誠和システムズ
●価格/1万4800円

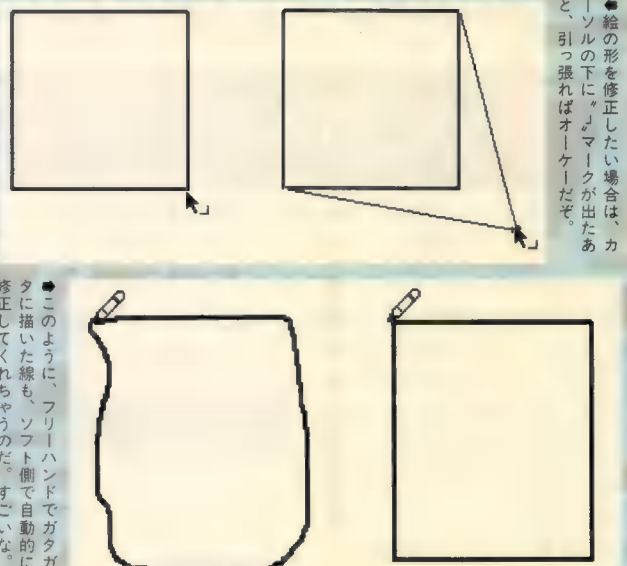
1 まずは線画を描く

この『スマートスケッチ』では、下の図にあるように、自分の描きたい線の種類や筆の太さ、色、形というものが選べるようになっている。たとえば、自由な線を描きたいときは、線の種類を〝インク〟にして描くのだ。また、線の種類を〝ストレート〟や〝四角〟にして、フリーハンドでガタガタの線を描いても、ソフトウェア側でちゃんと形を補正してくれる機能を持っているところが、ほかのグラフィックソフトとの大きな違いだろう。

また、ドロー系のグラフィックソフトの長所でもある、絵の形の修正も簡単にできたり、消しゴムツールを使って、描いた絵の一部を消す、な〜んてこともできちゃうのが、コイツのいいところだ。

まぁ、使いなれないうちは、少し戸惑うかもしれないが、一度このソフトをマスターしてしまえば、自分の好きなグラフィックをサササッと描きあげることができるぞ。

⬆このように、絵を描くためのツールパレットは、とてもすっきりしている。これなら、初めてパソコンでグラフィックをやりたい、といった人でも簡単に使いこなせそうだね。

⬅絵の形を修正したい場合は、カーソルの下に〝┘〟マークが出たあと、引っ張ればオーケーだぞ。

➡このように、フリーハンドでガタガタに描いた線も、ソフト側で自動的に修正してくれちゃうのだ。すごいな。

2 色を塗ろう

絵が描けたら、次は色塗り。色を塗る手段としては、ブラシツールとペンキ缶ツールがあるけど、メインとなるのはブラシのほう。

ブラシツールは、ブラシの太さ、形、色、塗り方が選択できる。この塗り方がちょっと特殊で、通常のペイント方法のほかに、すでに描かれている線などを保護して塗る〝フィルをペイント〟や、選んだエリアだけに、色をつける(はみだして塗っても、範囲外の色は消える)〝内側をペイント〟など、選択範囲を作らなくても、もとの絵を残して塗れる方法があるのだ。

⬅ペンキ缶ツールは、ドローソフトの定番ともいえる、塗りつぶしツールみたいなものなので、広いところを塗る際に活用しよう。

3 全体を見て……

図形のように規則的なものなら、線の種類を選べばキレイに描けるけど、人物のような、直接や曲線が入り交じったものになると、〝インク〟を使うしかない。これだとどんなにていねいに作業を進めても、完成したグラフィックがゆがんでたり、線がブルブルと波うってたりするよね。でも、大丈夫。ツールメニューの〝ストレート化〟や、〝スムース化〟を実行すれば、あとからだって補正できちゃうのだ。〝スムース化〟は、線をなめらかにするだけだけど、〝ストレート化〟は、絵の形をかなり整えてくれる。

⬅ビューメニューの〝スムース化〟で、グラフィックをなめらかな線にできるぞ。なんでもないイラストが、かっこよくなっちゃった。

4 これでできあがり

師匠　スムージング機能があるだけで、こんなにラクに絵が描けるなんて……。いいソフトだなぁ。

弟子　フリーハンドでガッタガタの線を描いても、まっすぐに補正してくれますし。丸だって、ちょっと三角っぽくなっちゃっても、キレイな円に早がわりですよ。

師匠　タブレットを使っても、今まではドローソフトでキレイな直線や曲線なんて描けなかったもん。でも、右のグラフィックは、2枚ともマウスで描いたもんね。

弟子　色の塗り方がいくつかあると、便利でいいですよね。

師匠　それに、プルダウンメニューがアイコン付きだから、選んだ機能の効果がパッと頭に浮かんで便利だな。わかりやすくていいな。

弟子　個人的には、マニュアルが薄いところがよかったんですけど。

師匠　マニュアルが厚いと、読むのに時間がかかるし、内容が頭に入り切らないしで、使いこなせるようになるまでには、ちょっと時間がかかるからね。

弟子　かといって、ソフトの内容が薄いわけじゃないですから。薄っぺらいのは、マニュアルだけだもーん。

師匠　使いやすいし、ドローソフトのなかでは値段の安い部類に入るし〜。久々のヒットソフトだ！

⬅弟子は、このソフトでどこまで「イラストレーター」っぽい作品が作れるのか、実験してみた。結果は、……実験失敗って感じ。

⬇師匠の自身作(自称)、「テレ屋なワンちゃん」。絵を描いたあとにスムース化を行なったので、線がなめらかになっている。

応用例 こんなものを作ってみました

ただ絵を描くだけじゃつまんないので、ディスクラベルやレターセットなんかを作ってみました。市販のシールを使えば、ひょひょいのひょいで、できちゃうぞ。

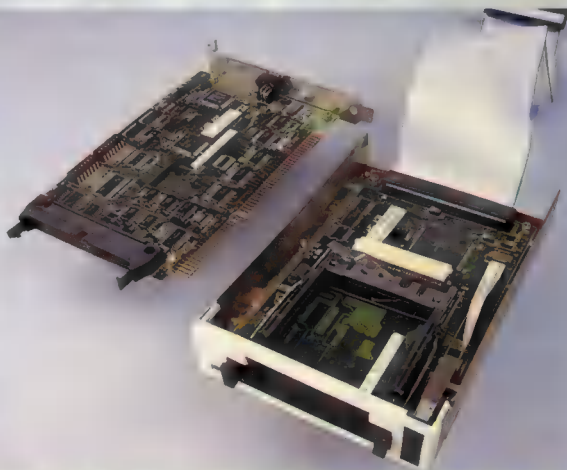
PC天国

骨までしゃぶれ

DOS/Vパソコンが便利になる、かもしれない面白いものを発見したぞ。それがPCカードなのだ。どう面白いかって？　それは記事を見てのお楽しみ。でも、最近財布の中身がツラくって。もう、なんかいいです……。

デスクトップで使うPCカードなの

〝PCMCIA〟や〝PCカード〟と聞いて、ノートパソコンに限定された周辺機器、と思ったキミ、ふっ、まだまだ甘いな。ぬあんとウィンドウズ95ではＰＣカードが正式なデバイスとしてサポートされているのだ。ドンドンパフー、PCカードばんざーい。でも、なんでわざわざデスクトップパソコンでＰＣカードを使わにゃならんのだ？と思うだろう。それじゃあ、おいちゃんがその理由を教えてあげよう。それはね、ちょっと面白いからなのだ。……なんだかひっじょーに無責任な理由に思われるかもしれないけど、これホントに、面白いのだ。へっへっへ、こりゃイケますぜダンナ、って感じ。

そこで我々ピシてん班が発見したちょっと役に立つかもしれないし、そうじゃないかもしれない(どっちなんだおまえは)PCカードを紹介しよう。おまけに(というかもしかしたらこっちがメイン)、どうやったらパソコンでＰＣカードを使うことができるようになるかも紹介しちゃうぞ。さてと、それじゃあレッツゴー！

こんなカードがあるのです

普通PCカードというと、ノートパソコン用のメモリーカードをイメージする人が多いと思う。それもそのはず、PCカードの規格、PCMCIAというのは、Personal Computer Memory Card Interational Assocationの頭文字を取ったものなのだ。つまり国際的なメモリーカードの規格、という意味なのですな。まあ、メモリーカードといっても、いろんな種類がある。

まずは外見が電卓みたいな『TC-100』、通称は〝ChipCard〟。このカードで何ができるかつーと、このカード用にパソコン上で組んだプログラムを動かすことができるのだ。プログラムが組めなくても大丈夫。ニフティサーブには、このカード用のプログラムがほこほこアップされているから、それをダウンすればオーケーなのだ。そのほかにも、パソコン上作成した住所録なども使えるのだ。もちろん見た目通り、電卓としても使うことできるという、〝1台3役のカードなのだ。

そして、ちょっとイカすのがこの『チップカードVW-200』だ。見た目は流行のPHSや携帯電話のようにもみえるけど、れっきとしたPCカードだぞ。このカードには電話帳アプリケーションが付属していて、これで作成したデータをカードにセーブすると、アドレス帳になるのだ。これだけじゃあない、なんとこのカードにはトーンダイヤル機能がついていて、受話器にカードを当ててボタンを押すと、電話をかけることもできるのだ。街角で、携帯電話にPCカードを当てて電話をかける。なんだかちょっとかっこいい感じがするでしょ。もちろん自分でもプログラムを組み、カードで遊ぶこともできるから、いろいろと使い道がありそうだね。

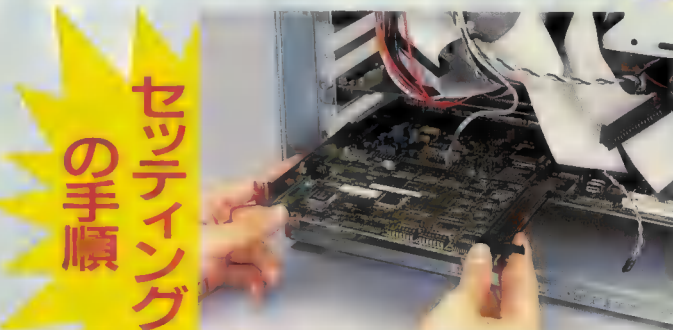
⬆電卓に似た感じのPCカード、「TC-100」テトリスのようなゲームもできるのだ。

⬆このカードにはユーザーメモリーが219キロバイトも搭載されているのだ。

PCカードをデスクトップでも使えるようにするためには、PCカードスロットというものが必要なのですよ。これはだいたい2万円前後でショップで売られているのだ。性能的にはどの会社の製品を購入しても大差はないので、見たなかで一番安かったものを買うといいぞ。今回使ったのは、DOS/Vの本家、IBM製のものだ。このスロットには、PCMCIA TypeⅡのカードを2枚か、TypeⅢのカードを1枚さすことができる。現在一般に市販されているノートパソコンについているスロットとほぼ同じものだ。IBMなど一部のメーカーのパソコンには、最初からこのスロットがついているのもあるのだ。これだと新たにスロットを買う必要がない。ちょっとうらやましいって感じだなあ。

PCカードスロットが手に入ったら、さっそく組立作業に入ろう。今回使用するのは、3.5インチのベイ（3.5インチのフロッピーディスクドライブを入れるところ）に接続するタイプのスロットだ。まずはガワをガポッっと開き、バススロット（ISAバス）にPC、カードスロット用のボードをさす。この作業での注意点は、このあとにつなぐPCカードスロットを、ガワの空いている3.5インチ用のベイにいれるので、フラットケーブルが内部で絡み合わないような位置を選択するということだな。

そしてPCカードスロットを本体にネジ止めする。PCカードスロットは、3.5インチのベイに入るように作られているので、そこにセットしよう。もしも3.5インチのベイに空きがなかった場合、右の写真のように5インチのベイでも、ネジで固定さえしておけば大丈夫。ちょっと見た目はかっこ悪くなっちゃうけどね。あとはボードとPCカードスロットをフラットケーブルで接続する。1ピンの位置は間違わないよう、ちゃんとフラットケーブルの赤い線が入っているところを確認するようにしてねん。そしてドライバーソフトをインストールするだけで、デスクトップパソコンでもPCカードが使えるようになっちゃうのだ。ノートパソコンとデスクトップを同じ環境で使えるようにするとか、PCカードでゲームをプレーするなど、あとは煮るなり焼くなり好きに使ってくれたまへ。

セッティングの手順

⬆まずはボードをパソコンにさす。普通のボードと同じようにさせばよいのだが、フラットケーブルがからまないように注意してね。

⬅PCカードスロットは、3.5インチのベイに入れるのがベストだが、3.5インチのベイに空きがない場合は、5インチのベイでも可。すきまができるけどね。

⬅これで完成なのだ。でも3.5インチの幅しかないスロットが5インチのベイに入れてあるので、スカスカになってしまった。見た目は悪いけど、ちゃんと使えるから、まあいいか。

こんなに便利になる！かもしれない

フロッピーディスク

⬆デスクトップパソコンとノートパソコンで同じデータを共有しようとした場合、今までは、データはフロッピーなどでやりとりするしかなかった。

PCカード

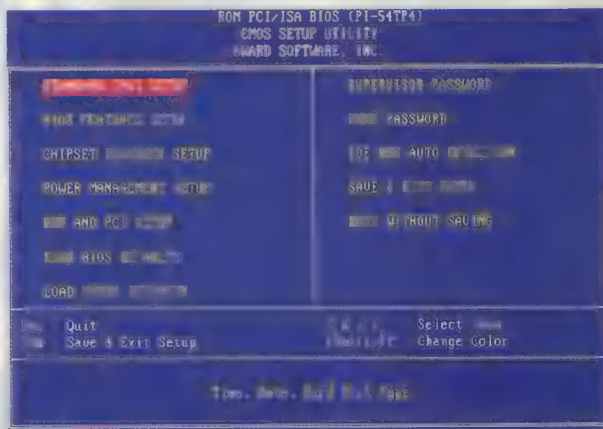
⬆PCカードのハードディスクだと、デスクトップと同じ環境をノートパソコンでも共有することができるようになる。手間がかからないし、とっても便利だ。

BIOSを制する者は、DOS/Vを制す!?

パソコンの中にはBIOS（バイオス）というプログラムが入っている。パソコンのハードウェア構成、フロッピードライブが何基あるかとか、ハードディスクの容量はどれだけなのかを調べたりする、基本的なプログラムだ。これまでにPC-9801シリーズなどの国産パソコンを使っていた人にはなじみが薄いだろうが、DOS/Vでは国産パソコンに比べ自分で拡張することが多いので、ユーザーが設定できるようになっているのだ。

さて今回は、DOS/V初心者が引っかかりやすい問題のひとつであるこのBIOSがテーマだ。ただ、作っているのは海外メーカーばかりなので、英語表示のみなので、がんばれ。あと、メーカーによって多少画面構成などが違うけれど、内容自体は一緒なので応用してちょうだい。最近は、設定も簡単にできるようになっているしね。

今回使ったのは、ASUS製のマザーボード、PCI/I-P54TP4/90に搭載のAWARD製のBIOSです。

ROM PCI/ISA BIOS (PI-54TP4)
CMOS SETUP UTILITY
AWARD SOFTWARE, INC.

◆地味なんだけど、大事な大事なBIOSの設定。パソコンを生かすも殺すも、BIOSしだい。なんてな。

STANDARD CMOS SETUP

IDEハードディスクの容量や、フロッピードライブのタイプの指定をするところで、ドライブ増設後は必ず見なくてはならないトコロ。ただしハードディスクの設定は、後述の自動認識するところで行なうことのほうが多いだろう。そこでうまく認識できなければ、ここで手動でハードディスクのパラメーターを入力してやらなくてはならない。日付や時間を設定するのもここだ。

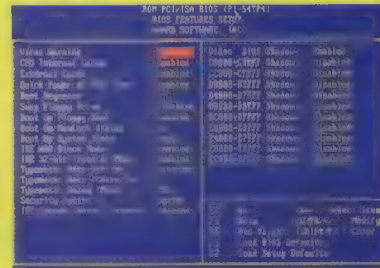
ここは、気をつけないとハードディスクが読めなくなってしまったりするので注意してね。

◆BIOSの設定で、初期画面の次に見ることが多いのではないかな。時間や日付は、MS-DOSプロンプトでも変更できるんだけれど、ここで設定するのがツウ。かな。

BIOS FEATURES SETUP

搭載しているCPUの性能とか、立ち上げドライブの選択とか、結構重要なことを設定する。ヘタにいじりまわすとマシンが動かなくなることもあるので、初心者のうちはあまり触らないほうがいいだろう。シャドーメモリーがどうとか、一生知らなくても困らないこともあるし。

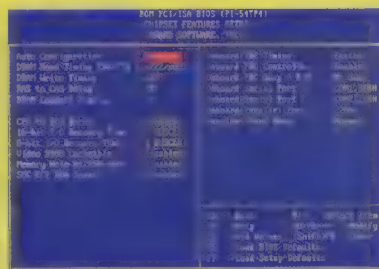
ただ、ここはうまくチューニングするとマシンのスピードアップができたりもするので、勉強してもソンはないだろう。なんといっても、一銭もかけないでマシンのスペックが上がるのだからね。

➡一見して何がなんだかわからないこともいるだろう。でも、世の中にはそんな人のほうが多いはずなので、安心してもいいぞ。ピシてんに質問するのも、またよし。

CHIPSET FEATURES SETUP

メモリーとかキャッシュの設定をするところ。DOS/Vでは、搭載するメモリーやキャッシュの性能や種類が選べるので、こうして細かい設定ができるようになっているのだ。

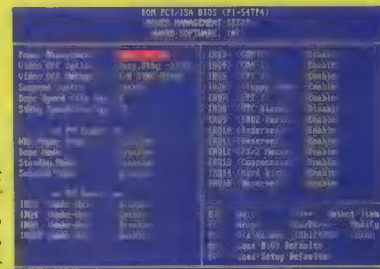
また、拡張バスの性能を下げることができるのだが、これはちょっと昔の性能の低いボードを使うときに必要になることがあるのだ。

マウスやモデムを使うCOMポートの設定もできるのだが、初心者や普通に使っているぶんにはまずいじる必要がないだろうから、気にしなくてもいいだろう。

➡手動で設定すると、もしかしたらマシンが速くなるかもしれないけれど、動かなくなっちゃうこともあるので、やっぱり触らないほうがいいかな。でもやってみたい。

POWER MANAGEMENT SETUP

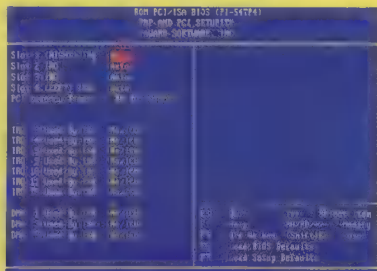
アメリカで提唱された、“グリーンコンピューター”という省エネ規格がある。これに準拠したパワーマネジメントができるのだ。具体的には、一定時間パソコンが使われないと、クロック数やハードディスクがスタンバイ状態になって消費電力を押さえるのだ。そのあと、さらに消費電力を押さえたサスペンド状態もある。

省エネ設定をするのもいいけれど、あまり短い時間でスタンバイ状態になってしまっても、めんどくさいだけだぞ。また、どんな操作をすると普通の状態になるかも設定できる。

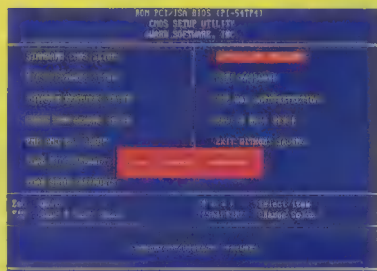
➡電源を入れたときに右のようなマークが出たら、グリーンコンピューターの規格にのっとっているということ。環境問題も考えちゃうなんて、パソコンも進化したな。

PNP AND PCI SETUP

PNP(正式に書くと、PnPだが)とは、プラグ&プレイを省略したことば。ここでは、このプラグ&プレイと、PCIバスの設定を行なうぞ。

拡張したボードにPnPデバイスがあれば、自動的に検索されるけど、これがないと、さぁ。大変。IRQやDMAといった設定項目を、自分でいじらないといけないぞ。これをやらないと、PCIバス用のIRQがISAで使われてしまうという、こまった事態をまねいてしまうので、忘れずに。まぁ、最近のボードの多くは、PnPデバイス付きだけどね。

➡ボードを買い替えまくっている人でないかぎり、すべてのボードがPnP対応ってわけにはいかないだろう。まだまだ手動で設定しないとイカンってことやね。

SUPERVISOR PASSWORD

この設定をすると、マシンを起ち上げるときと、BIOSのセットアップメニューにて、パスワードの入力を求められる。したがって、マシンの中に消されるとマズイデータが入っている場合や、いじられたくない設定がある場合、子供や動物のイタズラからマシンを守りたい場合に非常に便利だぞ。一時期のエプソンマシンのような、キーでロックするタイプのマシンをあまり見かけなくなった今、パスワードは自分のマシンを守る手段のなかでも、かなり有効な部類に入るものかもしれない。

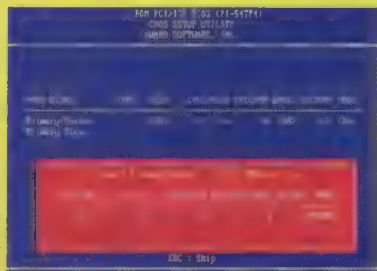
■「USER PASSWORD」の場合も同じだけど、パスワード(8文字までとなっている)を入力すると、確認のため、おなじものを入力することになるぞ。

USER PASSWORD

BIOSのセットアップメニューにて、パスワードの入力を求めるようにするもの。『SUPERVISOR PASSWORD』の簡易版みたいなものである。『SUPER～』にも言えることだが、パスワードは覚えやすいものにしておかないと、忘れちゃたったときに大弱りだ。でも、誕生日やあだ名、好きなプロ野球チーム名など、あまりにもわかりやすいパスワードだと、まわりの人はカンタンにパスワートやぶりをやってのけちゃうので(実話)、注意。パスワードの必要がない人は無視しよう。

➡パスワード設定をやめたり、ワード変更をするなら、設定画面でリターンキーを押そう。今までのパスワードは破棄されます! というメッセージが表示される。

IDE HDD AUTO DETECTION

マシンに接続されているIDEハードディスク(もちろん、エンハンストIDEを含む)を、自動的に検索するもの。かなり便利。ハードディスクを付け替えたり。増設した際に、実行する項目である。ちなみに、プライマリー、セカンダリー、マスターと、おなじみの優先順位順でハードディスクは検索されるぞ。検索後は、ハードディスクのシリンダ数、セクタ数、ヘッド数などのスペックのデータがBIOSに登録され、そこではじめてマシン側に、ハードディスクの正しい容量が認識されるのだ。

➡以前のBIOSにはハードディスクの自動検索機能はなかったので、ユーザーがマニュアルのデータをもとに、手動で入力していたのだ。便利な世の中になったねぇ。

LOAD BIOS DEFALTS
LOAD SETUP DEFALTS

『LOAD BIOS～』のほうは、BIOSの設定をマシンの出荷時の状態に戻すもので、『LOAD SETUP～』のほうは、今。変更した設定を破棄して、前回の設定に戻すもの。設定をいじりすぎて、マシンが起ち上がらなくなったり、動作が不安定になってしまったら、『LOAD BIOS～』で初期設定に、BIOSをいじっているうちに、わけがわからなくなってしまったなら、『LOAD SETUP～』で前回セーブした状態に戻そう。どちらも、使わないに越したことはないんだけどね……。

SAVE & EXIT SETUP
EXIT WITHOUT SAVING

両方とも、BIOSの設定を終える■に選ぶもの。『SAVE～』のほうは、BIOSで行なった設定を保存する場合に、『EXIT～』のほうは、今回いじった設定を保存せず、そのまま終わる。どちらの場合も、選択するとBIOSの設定が終了して、リセットがかかるようになっている。おおよそそんなことはないだろうけれど、万が一、設定を変えたものを保存せずに終了しようとしても、FDの終了時のように、終了してもいいかどうか確認されるので、うっかりさんもへっちゃらだ。

しばやん　BIOSは、詳しく知れば知るほどいいことがあるので、調べて行きたい。でも、ウィンドウズ95では、あまり設定しなくてもいいようになってきているんだよね。いいことなんだろうけれど、ちょっと残念。

堀之内　タワー型のガワによるある、前面のカバー。ずっとジャマだなぁと思ってたんだけど、寺島先生が猫のイタズラよけとして使っているのをみて、お前もちゃんと使命をはたしているんだなぁ、と実感。よかばってん。

舟岡　ただいま編集部で一番速いDOS/Vマシンを使用中。CPUはペンティアムの150メガヘルツなのだ。でも4連装CD-ROMドライブの調子が悪くて、2番目以降のドライブにディスクを入れるとハングするのだ。

初台 電脳 多道媒体 画報

Multi Media

写真集を心地好い音楽と一緒にパソコンで楽しむ。それだけのソフトなのに、シンフォレストのソフトが人を引きつけるのはナゼ？

シンフォレストの魅力に肉薄よん

シンフォレストと聞いて、ソフトハウスだとスグにわかるログイン読者ちゃんは少ないかもね。なんてったってゲームメーカーじゃないし。けれど、CD-ROMショップの売上げベスト5などには、このシンフォレストの新作が必ずといっていいほどランクインしている。すなわち、一定の固定ファンを獲得しているってコトだよね。

お店でパッケージを見かけるぐらいの人には、単なるCD-ROM写真集にしか見えないかもしれない。しかし、データベースやナレーション、効果音などに凝っていたりと密かな変化をし続けているのだ。うーむ、あなどれん。

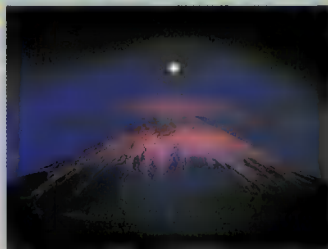
そんなワケで、多くのユーザーに支持されるソフト作りの秘訣などを、シンフォレストのプロデューサーの方に聞いてみた。そのインタビューは次のページから読んでもらうこととして、まずは、おおまかなジャンル分けを参考にして、シンフォレストのイメージをつかんでちょうだい。

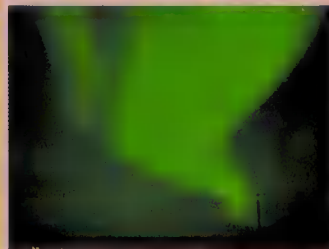
⬅CD-ROM専門店や、パソコンソフト売場の一角にあるシンフォレストコーナー。発売タイトル数の多さもあるだろうが、需要の多さをうかがわせる眺め。2枚買っても、店頭価格なら5000円以内というのも魅力か。

ジャンルは現在6種類

【感動・夢紀行】

⬆歴史の地、憧れの地、世界を知る旅へ、というコピーのついたシリーズ。画面は『オーストラリア～地球最古の大陸へ～』。

【山岳CD-ROM】

⬆『ヒマラヤ』、『上高地・槍・穂高』などが代表作。日本の山、世界の山の美しさや厳しさを、モニターを通して味わおう。

【地球ドキュメント】

⬆地球のことをもっともっと知りたい～あなたの知性と感性を潤す、というコピーのシリーズ。『オーロラ』などが代表作だ。

【動物選書】

⬆『ペンギンズ・パラダイス』、『犬がすき』、『猫がすき』などなど。動物好きには、よだれモノのたまらんシリーズ。

【風景写真集】

⬆代表作は『南の風』、『尾瀬追憶』など。大自然の安らぎを、デスクトップで楽しもう、といったコンセプトのシリーズなのだ。

【ノースランドレーベル】

⬆シンフォレストの看板的ソフト、『美瑛・富良野』シリーズが代表作。『ホワイト・ミュージアム～雪の物語～』というソフトも。

撮影協力/ヤマギワ電器

制作者さん大々インタビュー

ログイン　さっそくですが、今までに発売したタイトルの数と、人気のある作品を教えてください。
工藤　3月21日現在で、58作品を発売しています。『美瑛・富良野』は根強い人気を誇っています。これは北海道の大自然を、気持ちのいい音楽とともに楽しめる作品です。女性や20代ぐらいの人には、『犬がすき』、『猫がすき』が人気です。この中には、鳴き声も入ってるんですよ。基本的には、風景モノと山岳モノに人気がありますね。
――　そうすると、場所選びや、写真家さんの選定はシンフォレストさんが行なっているんですか？
工藤　そうですね。『美瑛・富良野』や、最新作の『四万十川』などは、場所から写真家を探しました。このふたつの場所は、個人的に好きな場所なんです(笑)。中には、持ち込みや個人的な紹介から始まって、商品化されたものもあります。断わりたいものは断わりますし、こちらから何度もアプローチして、(印刷物とは違う)デジタルのよさを説明して、やっと作品化にこぎつけたものがあったりと、様々ですね。とにかく、その場所が好きで、メインのフィールドにして10年、20年と撮り続けている写真家さんの作品を使いたいんです。
――　それでは、音楽家の方のセレクト方法は？
工藤　何度もお願いしている方もいますが、ストックしているデモテープから選んだりもします。『月光浴』では、写真家の方がチェリストの溝口肇さんがイイとおっしゃって、ラブコールを直接送った、なんてこともありました。
田島　そう、音楽は写真と同レベルに大切なんですよ。
――　では、ソフトを作る上で、何に一番気を使っていますか。
工藤　そうですね、ユーザーが本当に必要としている作品かどうかという判断でしょうか。お金を払って満足できるもので、本棚なりに並べたい作品かどうかは常に考えます。企画段階での思い入れだけではマーケットと食い違うし、思い入れがないとヨイ作品はできません。そのためには、写真家のこだわりに折れてもらうこともあります。その意味で、最近はユーザーサポートハガキを参考にして、企画を練ることが多くなりました。
――　最後になりますが、ログイン読者に向けて、オススメの作品があれば紹介してください。
田島　『ドルフィン・ブルー』などの海モノ、動物モノ。あとは『オーロラ』などかな。星や宇宙をテーマにした作品を企画中なので、シンフォレストなりの切り口で見せる天体写真に期待していてください。

デジタル出版というスタンスを保ち、ユーザーフレンドリーな作品作りを目指す。至極まっとうな意見を、忠実に守るところが最大の武器。そんなことを考えたのですが、みんなは、どう感じたかな。

制作・工藤さん

企画から人選、写真のセレクトなどプロデューサー的な仕事を担当。ちなみに、工藤さんオススメのソフトは「最新作です(笑)」とのこと。

田島さん持ち込み企画“私たちのお気に入り”

広報田島さんのお気に入り

⬆6ヵ国を縦断するメコン河全流域を180枚の写真とテキストなどで紹介。

私のお気に入りは、『メコン河』ですね。写真と音楽の組み合わせがいいし、何より風景がキレイなんですよ。確かに、ゴミゴミとした街やエキゾチックな風景もあるけど、なつかしい感じがするんです。同じアジアだし、日本と通じるモノがあるんでしょうね（メコン河と聞いて抱くイメージに対して)。気持ちのよい裏切り方をしてくれますよ。

偏愛・久保のコレがすき

⬆『KATAN DOLL』天野可淡人形作品集の画面。凄味のある美しさがステキ。

あれは私が18歳のころ、2週間に3回も、夢の中に四谷シモンさんが現われた。いずれも、人形の造り方を教えてください！　と言いたいのに切り出せないという内容だ。自己分析した夢判断の結果はふせるけど、それ以来、関節人形と人形師には勝手なシンパシーを抱いている。というワケで、このソフトが好きなのだよ、って推薦文になってないなぁ。

インターネットの心

今年の初めに「Netscape2.0」が正式にリリースされたのは、みんな知っているよね。あとを追うように、ホームページ作成ソフト「Netscape Gold」が登場したぞ!!

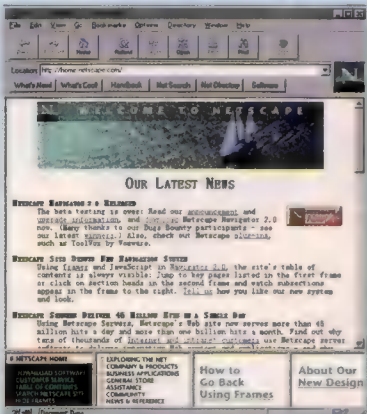
ついに登場!! Netscape Navigator Gold

前回は、インターネットで利用できるサービスについて紹介したよね。今回は、現在最も利用されているWWWブラウザ「Netscape Navigator」の兄貴分である「Netscape Navigator Gold」(以下「Gold」)について紹介しよう。その前に、インターネット上にあるホームページを閲覧するソフト、いわゆるWWWブラウザについて簡単に紹介しておこう。

もともと、インターネットでは従来のパソコン通信のように文字コミュニケーションが多かった。ところが最近文字情報のほか、画像データや音声データなどを一緒に表示できる〝World Wide Web〟というサービスが登場したのだ。そして、この文書と画像が融合した環境を見るためにWWWブラウザというものができたというワケ。

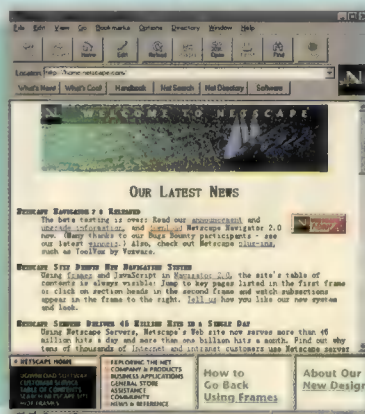
このWWWブラウザにもいくつか種類がある。大きく分けると、「NCSA Mosic」と「Netscape」のふたつが有名なブラウザといえるだろう。でも、「Netscape」には、ホームページ上に表組みを作成する機能など、独自の機能があるので、今や「Netscape」がインターネットの顔といってもいいくらい普及しているのだ。なお、この「Netscape」もバージョンアップされ、最近では「Netscape2.0」がリリースされた。現在はまだ英語版だけだけど、近い将来日本語版がリリースされるハズだぞ。

Netscape Navigator2.0とNetscape Navigator Goldとの違いは?

「Netscape2.0」と「Gold」では、いったいどこが違うか、気になるんじゃないかな。そのへんのところをキチンと紹介しておこう。下の画面写真は、「Netscape2.0」と「Gold」を比較したものだが、パッと見た感じだと、ほとんど変わっていないように見える。まあ、起動時のタイトルのグラフィックの色が若干違うといった感じかな。実はWWWブラウザだけ見ると、「Netscape2.0」と「Gold」はほとんど変わらない。もちろん、ほかのアプリケーションを取り込んでWWWブラウザ上で実行するプラグイン機能やウインドーを分割して一画面に別々の情報を表示させるフレーム機能など、「Netscape2.0」で追加された機能は、この「Gold」にも搭載している。「Gold」というから「Netscape2.0」の機能拡張版と思っている人もいると思う。だけど、この「Gold」は、WWWブラウザの機能拡張版ではないのだ。「Gold」は、メニューバーのところにある〝EDIT〟のボタンを押すと、ホームページを作成するツールが起動される。普通、ホームページを作成するには、〝HTML〟というハイパーテキスト記述言語を使って作成する。ページを作成するにあたってのいくつかの規則を守れば、エディターソフトだけでも作成できるので、その規則さえ覚えてしまえば、誰でも作れるようになる。ただ、この「Gold」では、ホームページ上に文章を書いたり、画像データを貼り付けるといった感じでページを作成していく、今までのホームページ作成ソフトにはなかった機能が搭載されているぞ。

[Netscape2.0]

⬅⬆「Netscape」のホームページは、みんなよく知っているよね。

[Netscape Gold]

⬆「Gold」の画面は、「Netscape」とほぼ同じ構成になっているぞ。

WWWとは　World Wide Webの略称で、インターネットの代表的なサービスのひとつ。テキスト、グラフィック、サウンド、ムービーなどのデータが統合した形で見られる、〝ハイパーテキスト〟の考えを利用し、〝ハイパーテキスト記述言語(HTML)〟で作成されたシステムのこと。

Netscape Goldのエディター機能について

前のページで『Gold』には、ホームページ作成機能があると書いたけど、どんな感じで作成されるのかを見ていこう。まず、〝EDIT〟というボタンを押すか、ツールバーから新しいページを作成するという項目を選択する。すると、下のようなエディットが画面が表示されるようになるのだ。ここでホームページの作成を行なうワケだ。

『Gold』のスゴイところは、このエディター画面で作成したページを自動的にHTMLの書式に書き換えてくれることだ。だから、今まで面倒だったHTMLの書式を覚えなくてもCOOLなホームページを作成できちゃうというワケなのだ。現在はまだ英語版だけど、日本語の表示もバッチリで、初心者でも安心して作れるのがポイントだね。

ツールバー

フォントの大きさを変更したり、画像ファイルを貼り付けたりするなど、ホームページを作成するために必要な項目がすべてここで設定できる。また、右寄せやセンタリングなど、文字の位置を指定することも自由自在に行なえるのもこのソフトのポイント。なお、E-mailの指定や文字の点滅などの特殊な設定は、メニューバーのボタンからではなく、ツールバーから選択するようになっているぞ。

テキスト

文章の入力もこのホームページ上から行なうことができるぞ。現在この「Gold」は、英語版だけだが、ちゃんと日本語フォントを認識してくれるので、日本語版がリリースされるまで待つということはない。しかも、あらかじめ作成した文書ファイルを取り込むこともできるので、エディターなど使い慣れたソフト作成して、「Gold」で編集することもできる。

グラフィック

画像データの指定も簡単。画像データの指定は、メニューバーから画像というボタンを押す、または、ページ上でマウスの右ボタンを押そう。すると、メニューが表示されるので、画像データを指定するだけ。これだけでページに画像が貼り付けられるのだ。また、文章のまわり込みやホームページの壁紙の設定も同様の操作で簡単に設定することができるぞ。イメージ通りに作成できるのがいいよね。

リンク

ホームページ上にあるほかのページへ移動したり、ほかのホームページへ移ったりすることができる。これを〝リンク〟といって、WWWを楽しむには欠かせない機能といってもいい。このリンクの設定も簡単に行なえる。やり方は、メニューバーからリンクというボタンを選ぶだけでOK。もちろん、リンクを行なう場合は、移動するページも作成しておくこと。

最後にまとめ

実際に『Gold』を使った感想を簡単に書くと、実に使いやすいホームページ作成ソフトだと思う。特にホームページってどうやって作るの？　という初心者でも簡単に作成できるところがいい。しかも、ウィンドウズ95標準搭載されているマウスの右ボタンを押すことで、各種設定を行なえるメニューの表示に対応している。

また、従来の『Netscape』の操作性はそのまま継承されているので、基本的な設定などは、『Netscape』を使っていれば、すぐにわかるようになっている。と、ここまではいいところばかりに焦点をあててきたけど、ベータ版ということで、まだまだ欠点はある。それは日本語の環境が完全に整っていないってこと。というのも、ほかのエディターソフトなどで作成した文書データを『Gold』へ取り込んだり、全角スペースを入れたときに文字がバケてしまうことがあるのだ。もちろん、その部分を修正すれば問題ないけど、文書ファイル全体がバケたら直すより、ページ自体に書き込んだほうがいい。この欠点さえキチンと解消されれば、ホームページ制作もさらに楽にできるかも。そうそう、現在のバージョンでは、テーブル機能やフレーム機能などの機能などは使えないので注意してね。

⬅これが、「Gold」で作成したホームページの一例だ。文章の色を自由に変えることができるぞ。

⬆「Gold」では、マウスの右ボタンでポップアップメニューが表示されるぞ。

⬆文章と画像データを一緒に表示するときの設定もちゃんとできるのだ。

今号の隠しページ　ログイン読者だけにコッソリ教える、ログインホームページの中の隠しページ。ログインページのどこからもリンクされていない、直接URLを入力しないと行き着けないページなのだ。今号のURLはhttp://www.ascii.co.jp/pb/login/spring.html

インターネットのあの謎?を探れ!

第2回 Coolってナンだ?

謎 インターネットでは、クールなページだとか、〝cool〟って言葉がやたらと使われているみたいなんですけど、いったいこの〝cool〟ってどういう意味なんですか？　WWWのページを見ていると、ほかにも、〝FAQ〟とか〝ML〟なんていう言葉も頻繁に出てくるんですが、これもよく意味がわかりません。ぜひ解説お願いします（埼玉県　ヘンな仲丸）

答 うーん、いいところに気がついたねえ。ときどき〝インターネットの心〟でも、〝このページはすごいcool！〟とかいったりするもんね。coolっていうのは、当然クールと呼びます。意味は、〝超カッコイイ〟とか〝ワンダホビュティホー〟とか。まあそんなトコロです。要は誉め言葉だな。語原は、実のところよくわかってません。まあ、〝アイツはホットなヤツだ〟とか〝今一番ホットなスポット〟なんて使い方があるけど、それと同じような感覚じゃないかな。最も今は〝hot〟より〝cool〟なほうがカッコイイみたいだけど。だから、もしキミがすご～くカッコイイページとかを見つけたら、〝すごいcoolなページを見つけたんだ〟って言うとグー。〝この間キミのページを見たけど、とてもcoolだったね〟と言ってあげると、相手も喜ぶと思うぞ。

さてお次の質問、〝FAQ〟と〝ML〟について。ここらへんはインターネット独特の言葉で、ネットサーフをしているとお目にかかることも多いので、覚えておくと便利だぞ。まずFAQだが、これはそのまま〝エフエーキュー〟と読む。これは〝Frequently Asked Question〟の略で、つまり頻繁に出てくる質問と解答って意味だ。その名の通り、初心者がよく質問するような疑問に対する答えがまとめられたもの。もし何かわからないことがあったら、まずこのFAQで調べてみるのがいいだろう。もしログインのFAQがあったら、〝宇宙戦士Ｊとは？〟とか〝ログインってどう読むんですか？〟とかいう内容かもね。

〝ML〟はメーリングリストの略。前号でも少し紹介したけど、あるひとつの事柄について、興味のある人たちがE-mailで意見を交換するというシステムだ。メールでのやり取りなので、基本的に文章だけの世界だが、その分内容の濃い討論や情報交換などが楽しめるってワケだ。

Internet What's New!!

おひとり様1回線の魅力!

〝LEE netインターネットサービス〟では、ひとりのユーザーが、センター側の電話線1本を専用に使ってダイアルアップIP接続できる、〝特別会員〟を300名限定で募集中だ。固定制で月額1万3000円とやや高めだが、電話が混んでなかなか接続できない！　とイライラしている人には、うってつけのサービスかもね。

問い合わせは☎03-3256-5767へ。

電子野菜をお届けします

インターネット上に作られた畑や苗を購入して育成、無事野菜が収穫されると有機栽培野菜がユーザーの元に宅配されるというシミュレーションサービス。『電子農場（デジファーム）』が4月よりオープン！　育て方しだいでは、収穫量も増減するというから、結構熱くなる人も多そう!?　問い合わせは、ezuka@ppp.bekkoame.or.jpまで。

ついにコンピューター専用回線が…

2月23日、NTTはコンピューターを中心として通信網、「オープンコンピューターネットワークサービス」のサービスを来年度に開始すると発表した。従来の電話網と違い、月額固定制の通信網で、128キロビットで3～4万円程度を予定しているとか。ちょっと値段は高いけれど、ヘビーなネットサーファーにとっては、魅力的なサービスだ。

ホームページ作成虎の巻

マーコスから発売された『楽チン、ホームページの作り方』（3399円、ウィンドウズ/マッキントッシュ版）は、WWWの説明やホームページの作り方やHTML文などを初心者にもわかりやすく説明したCD-ROMソフト。インターネット初心者だけど、ホームページを作ってみたい、という人にはピッタリのソフトだ。このソフトをなんと5名にプレゼント！　ほしい人ははがきに住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、『インターネットの心8号プレゼント』係まで。

好みの音楽お探しします

ユーザーの音楽の好みに応じて、条件にピッタリの音楽CDやミュージシャンのデータを選んでくるという、なんとも便利なサービスが、インターネット上に登場した。このサービスの名前は『ファイアフライ』。検索したCDは、オンラインでの購入も可能。ただし内容は英語のみなので、多少英語力が必要。URLは、http://www.ffly.com/

質問募集!!

〝インターネットのあの謎を探れ!!〟では、インターネットに関する身近な謎、質問を募集中だ。もちろんはがきでもオーケーだけど、E-mailでの投稿も可能だぞ。E-mailアドレスは、www-login@ascii.co.jp文頭に必ず〝インターネットの謎〟と書いて送ってねん。

あなたのBookMarkを見せて!!

ベラ飯嶋の場合

仕事で使っているというよりも、趣味の世界で遊んでいるほうがはるかにウエイトが重いといわれる、私のネットサーフ状況。ま、下のブックマークを見れば一目瞭然。一番下の追いやられた〝SHIGOTO〟のブックマークが、かなり寂しげ。んなこたぁどうでもいいんだが、私の場合割と気軽にブックマークを追加しちゃうほうなんで、項目ごとの整理が必須。サッカー関係はここ、ノンジャンルで面白い日本語のページはここってふうに、結構分類を心がけているのだ。ある程度ブックマークしたページがたまってきたら、キーワードごとに分けたり、アーティストごとに分けたりすると、結構見やすくなるもんだ。長〜いブックマークリストを持っている人は、ぜひ試してみてねん。さて、今回紹介するジャンルは音楽関係のページ、中でも、特に〝テクノ〟をキーワードにしたページを集めてみました。

世界はテクノだ!!

Add Bookmark Ctrl+D
Go to Bookmarks... Ctrl+B
music
etc
JAPAN PAGE
SEARCH
DFB FOOTBALL
JAPAN FOOTBALL
ASCII
SIGOTO
NTT関東サッカー部
What's New in Japan
アクセス・インフォメーション

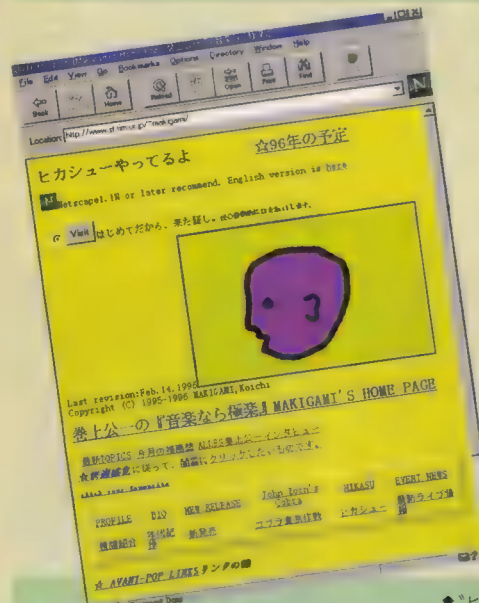
Night with the Smiths
Rockin' Link Tonight!

Welcome To YEN's Web Site
Android Club
TECHNO
Kimitaka Matsumae HOMEPAGE
ALTOKI home page
The Internet Live Multicasting of DJ
Makigami's Home Page ...一の『音楽なら極楽』
Anonymous Preview Home Page
#9-FEBRUARY-INDEX

YEN Record Discography

➡80年代をYMOやテクノな音楽ですごした年代には、今をもって忘れられない〝YENレーベル〟。そのYENレーベルからリリースされたレコードと、曲名のリストがわかる。CD再発に関するコメントにはとても泣ける。

Kimitaka Matsumae Home Page

⬆そのYENレーベルから〝エキスポ〟というユニット名でデビュー、現在は「キリーク・ザ・ブラッド」など数々のゲーム音楽も手がける、松前公高本人のページ。本人作成だけあり、内容は極めて濃い。

Android Club

➡どこがテクノだ！ といわれると困るが、ページ構成といい、内容といい、なんとなくテクノっぽいのでテクノジャンルに分類。トップページの彼女の声が結構イカしてます。ほかの試みもわりと楽しい。

巻上公一の『音楽なら極楽』 MAKIGAMI'S HOME PAGE

⬆〝ヒカシュー〟の巻上公一のページ。こちらも本人作成だけあって情報が豊富……ってあたり前か。レコード会社にページをまかせるんじゃなく、彼のように自分のページでちゃんと自己プロデュースできる人が出てくればいいのに。

今号のログインページ
「インターネットの謎」のコーナーで取上げた、ログインFAQを近日中にアップする予定です。ログインのこんなことがわからないという方は、質問をはがきで郵送するか、www-login@ascii.co.jpあてに電子メールで送ってねん。

Hardware Forum X

わかった気になる、グラフィックアクセラレーター

最近、ずっと新製品紹介ばかりしていたので、今回はひさびさに、わかった気になるシリーズとして、グラフィックアクセラレーターの説明でもしよう。特に最近の98では、グラフィックアクセラレーターボードの必要性が高く、モデルによっては必須周辺機器となっているのだ。まぁ、ウィンドウズで高解像度画面が表示できれば特に色数は気にしない、という、ビジネスマシンなら別だけど、グラフィックアクセラレーターは詳しくなっても損のない周辺機器のひとつだ。今回の記事を読めば、少なくともショップでいろんなパッケージを手にとって、どっちがいいのかなぁ？　なんて、悩むこともなくなるはず。せっかく買うんだから、失敗しないようにしよう。一応、98をメインに解説しているけど、DOS/Vでも基本は一緒だ。

なお、グラフィックアクセラレーターで勘違いしやすいのが、ボードに積んだメモリー。パッケージなどにはVRAMと書かれている用語だ。これはグラフィックメモリーのサイズ(容量)のことで、よく２メガバイト搭載、なんて書いてあるのは、このサイズのことを言っているのだ。だけど、それとは別にメモリー自体にもVRAMという、こちらはチップの種類を指す用語もあるので、このふたつは読み間違えないようにしてもらいたい。このVRAMに関しては、あとでちゃんと説明するけど、とにかく搭載メモリーの量に関して、当HFXは"グラフィックメモリー"と表記するので覚えておいて欲しい。

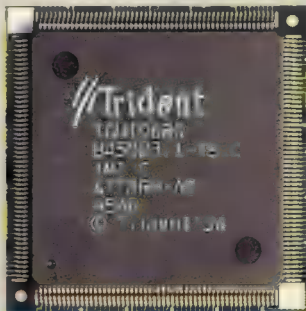
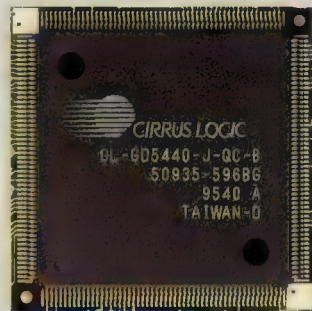
Q．98にはどんなグラフィックアクセラレーターが載っているの？

Aシリーズが現役のころとは違い、現行の98にはグラフィックアクセラレーターが標準搭載されている。しかし、98といっても、かなりのラインアップがあるわけで、すべての98が同じグラフィックアクセラレーターを積んでいるわけではないのだ。はっきりと言ってしまうと、マシンの価格によって、搭載されるグラフィックチップが違うわけ。

現在、98のハイエンドはペンティアム166メガヘルツマシンのXt16だが、このXtシリーズにだけは、グラフィックチップの中でもトップクラスの速度を誇る、Millenniumというマトロックス社のチップが■っている。このグラフィックチップは、64ビット幅でデータアクセスをする高速チップで、ビデオアクセラレーション、3Dアクセラレーション機能も持っている。また、搭載メモリーも、あとで説明する、WRAMという高速なものを採用し、とにかくズバ抜けた描画速度だ。なお、このXtに限りPCIバスにグラフィックアクセラレーターボードを指す方式となっている。そのため、ボードは単品販売されているので、PCIバスを持つマシンならば、自分のマシンに増設することも可能だ。

Xt以外のXシリーズは、すべてトライデント社のTGUi9680XGiという、これまた64ビットチップを積んでいる。このグラフィックチップはビデオアクセラレーション機能を持っていて、ビデオ再生能力はかなりのもの。最近はサードパーティーからも、このグラフィックチップを搭載した製品も発売されるなど、市場に出ている数はかなり多い。残念ながら、Xシリーズに標準搭載のものは、あまりグラフィックパフォーマンスがよくないので、同じグラフィックチップでも、PCIバス製品を付け足したほうがいいだろう。

残るVシリーズとCanBeだが、現在、これらのラインアップは、パソコン入門者を対象としているためか、前述のふたつと違い、シーラスロジック社の32ビットチップを使っている。GD5440というのだが、これはわりと新しいグラフィックチップで、ビデオアクセラレーション機能の表示に特徴があるのだ。

実は、ビデオとグラフィックのデータ受け渡し経路がふたつあって、通常よりも少ないグラフィックメモリーでビデオの多色表示をすることができるのである。具体的には、グラフィックの表示で余ったメモリーを、ビデオ再生に割り振っているわけ。したがって、このグラフィックチップを搭載した98は、すべてグラフィックメモリーの搭載量は１メガバイトと、通常の半分しか積んでいない。しかし、１メガバイトしかなくても、1024×768ドットで６万色、800×600ドットでフルカラーに近い色数でビデオ再生をしてくれるのである。が、当然のことながら、通常のグラフィックに関してはあくまで１メガバイト分で、1024×768ドット256色表示が上限。６万色表示をするには、800×600ドットにしなくてはならないという欠点もある。また、速度的にもそれなりなのだ。

●TGUi9680XGi
↑Xシリーズの多くが搭載しているチップ。同社のTGUi9660XGiにビデオアクセラレーション機能を付加したものだ。

●GD5440
↑最近のVシリーズ、CanBeなどに搭載しているのがこれ。昨年末に出た、非常にコストパフォーマンスの高いチップだ。

Q、ビデオアクセラレーション機能？

最近のグラフィックチップは、ほとんどがビデオアクセラレーション機能を持っていて、AVIファイルといったビデオ再生も、かなりなめらかに表示してくれる。このビデオアクセラレーション機能だが、具体的にどういった機能かというと、実はものすごく単純で、データ形式の変換をやっているにすぎないのだ。

動画は大量のデータになるため、よくあるAVIファイルなどは、データ量を少なくするための、効率のいいファイル形式（YUV形式）になっている。ところが、この特殊なファイルのままでは画面表示ができないため、通常のRGB形式に変換してやる必要がある。ビデオアクセラレーション機能のないグラフィックチップでは、この変換をCPUがやっているため、パフォーマンスが落ちてしまう。そこで、専用の機能をグラフィックチップに持たせ、CPUの負担を減らしてあげるわけだ。

最近のソフトウェアMPEG再生も、専用ボードなしでも表示できるのは、基本的に原理は一緒。ただし、ペンティアム75メガヘルツ以上が推薦されているけどね。

●Trio64

↑S３社の64ビットのグラフィックチップ。かなり多くのボードやマシンに搭載されているので、ユーザーも多いだろう。

●Trio64V＋

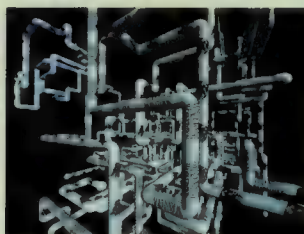
↑Trio64にビデオアクセラレーション機能を持たせた、同じく64ビットのグラフィックチップ。ボードも発売されている。

Q 3Dアクセラレーション機能？

３Dアニメーションというのは、かなりマシンパワーを必要とするパソコンの使い方のひとつだ。最近のアーケードゲーム、コンシューマーゲームのように、テクスチャーマッピングだとか、グローシェーディングなどを、高速でなめらかに表示するのは、ペンティアムでも荷が重い。

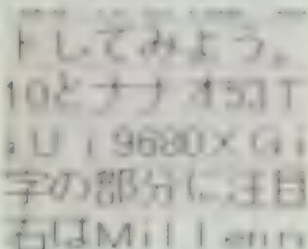
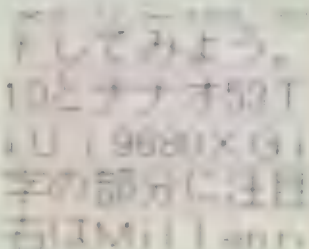
そこで、ビデオアクセラレーション機能と同じように、こういった３D表示に関する計算を専門にやらせる機能を持たせたグラフィックチップが出始めてきたのだ。もちろん、CPU側がまったく計算をしないわけではないが、それでも格段に表示スピードが違う。最近はCPU自体も高速化が進んでいるので、今後はコンシューマーとは比較にならないほどの、ゲームも発売されるだろう。

現在、この３Dアクセラレーション機能を持ったチップを搭載したボードは、そんなに数多く発売されていない。ただ、ほとんどのグラフィックチップメーカーは対応チップを発表しているので、今年はすごい数の新ボードが発売されるはず。なお、現在発売中の中で、98ユーザーにも使えるのが、Millennium。このチップはウィンドウズNTのOPEN GLや、今後リリースされるウィンドウズ95のReality Labといった、３D API（３D表示に関するプログラムライブラリー）などに対応しているため、今後アプリケーションが発売されれば、その機能を存分に発揮できるはずだ。

↑従来、CPUにのみ頼っていた計算を、チップに専用機能を持たせることによって、３D画像の高速表示が可能になった。

↑ウィンドウズNTのOPEN GLを使ったスクリーンセーバー。ソフトによって、対応するチップが違うので注意しよう。

Q、グラフィックアクセラレーターで表示が変わるって本当？

グラフィックアクセラレーターボードを差すと、当然、そのボードを通して画面表示される。そのため、ボードによっては、画面の感じがかなり変わってしまうのだ。これぱっかりは、好みもあるし、実際に使ってみないとなんとも言えないけどね。

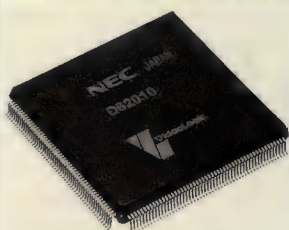
下の写真はどちらもXa10とナナオ53Tの組み合わせ。左側はTGUi9680XGiでの表示だ。ここでは文字の部分に注目してもらいたい。そして右はMillenniumを差した状態。文字を見ればわかると思うけど、右のほうが線が細い。全体的にカリカリした表示だ。どちらがいいというわけじゃないけど、気になるかな。

↑TGUi9680搭載の98。標準状態の表示なので、文字の太さなども違和感がない。

↑Millenniumで表示をさせた場合。文字が細く、全体的にカチっとした表示。

Q、グラフィックアクセラレーターボードは本当に買ったほうがいい？

Xt以外の98ユーザーの場合、グラフィックアクセラレーターボードは、かなり必要度の高い周辺機器だ。まず第一に、内蔵グラフィックチップがさほど高速ではないこと。第二にグラフィックメモリーが少なく、また増設が不可能なためだ。

速度の面は我慢すればそれで済む問題だけど、グラフィックメモリーが増設できないのはかなり痛い。ウィンドウズを使うなら、高解像度で多色表示はできるに越したことはないしね。そんなわけで、サードパーティー製のボードは、グラフィックメモリーをあとから増設できるし、最初から４メガバイト搭載していても３万円台で買えるので必携だ。

しかし、だ。ここにきてちょっと困った問題が出てきた。右の写真はNECが発表した３D演算チップなのだが、これをPCIバスのボードに搭載して発売する予定なのだ。となると、VシリーズのようにPCIバスがひとつしかないマシンは、二者択一を迫られることになってしまう。よく考えてから買おう。

POWER VR

図解 わかった気になるグラフィックアクセラレーター

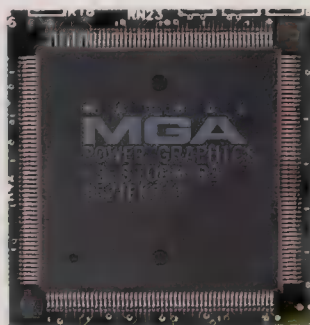
PC-9821X-B03(2MB)
●NEC 5万8000円

1 グラフィックチップ

グラフィックアクセラレーターの基本構成を簡単に説明すると、グラフィックチップ、ビデオメモリー、RAMDACという要素に分けられる。その中で心臓部といえるのがグラフィックチップだ。グラフィックアクセラレーターボードの性能は、グラフィックチップの性能に大きく左右されるといっていいだろう。

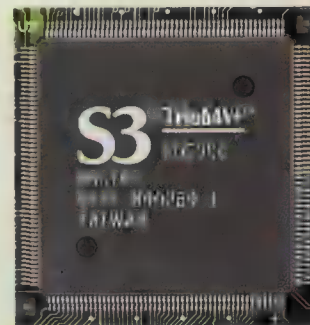
で、このグラフィックチップはどういうことをしているかということを見てみよう。まず、第一に挙げられるのが図形などの描画を高速に処理するということだ。グラフィックチップがない場合、CPUが描画の処理を行なわなくてはいけないのだ。ただ、単に直線を引く場合でも、CPUが座標を計算して1ドットずつグラフィックメモリーに書き込みをしなくてはならない。しかし、グラフィックチップがある場合は、CPUは直線の始点と終点を指定して、線を書けと言う指示だけでいいのだ。あとは、グラフィックチップが高速に処理を行なってくれるというわけだ。CPUが1ドットずつチマチマ処理するよりも、ずっと高速に描画できるというわけ。

また、ビットブリットと呼ばれるビットマップデータの転送機能がある。これはメインメモリー上のビットデータをグラフィックメモリーに高速転送して、描画命令以外の表示を高速化する機能だ。

このほかにも、最近はビデオアクセラレーション機能や、3Dアクセラレーション機能を搭載したものが多くなってきた。今までCPUが負担していた部分を、機能を特化したグラフィックアクセラレーターが肩代わりすることによって、処理を高速化するわけだ。一般にこれらの機能を搭載したグラフィックチップは、ミドルクラスからハイエンドのものに多い。下の3機種はビデオアクセラレーション機能を搭載している代表的なグラフィックチップだ。

●MGA-2064W

⬆マトロックス社の最新チップ。WRAM対応や3Dアクセラレーション、ビデオアクセラレーション機能を持つ。

●Vision968

⬆S3社の最上位チップ。先に出た964にビデオアクセラレーション機能を追加したもの。VRAMに対応している。

●Trio64V+

⬆これもS3社のチップ、EDO DRAMに対応していて、ビデオアクセラレーション機能付き。RAMDACを内蔵している。

2 グラフィックメモリー

グラフィックチップで処理されたデータは、次にグラフィックメモリーに納められる。このグラフィックメモリーにはディスプレーの１画面分のデータが収納されるため、グラフィックメモリーの容量によって、使用できる解像度と色数の組み合わせは制限される。

たとえば、1280×1024ドットの解像度の場合、２メガバイトなら256色まで、４メガバイトの場合なら６万5000色表示ができると言う具合だ。グラフィックアクセラレーターを買う場合の重要なポイントのひとつなので、自分のディスプレーの表示可能な解像度、画面の大きさなどを考慮して選ぶようにしよう。当然、グラフィックメモリーの多いほうがオススメだけど、後からグラフィックメモリーを足せるタイプなら２メガバイトでもいいだろう。

さて、現在グラフィックメモリーに使用されているRAMは、下の４種類がおもに使用されている。それぞれのメモリーチップによって構造や機能に特徴があり、使用されているチップの種類によって、グラフィックアクセラレーターボードの価格もかなり違ってくるのだ。

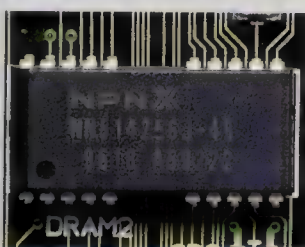
まずはDRAM（ダイナミックラム）だ。これは、パソコンに使われるメインメモリーと同じで、価格も安いのが特徴。グラフィックメモリーを４メガバイト搭載していながら、価格が安いなんてボードはDRAMであることが多い。しかし、このチップには大きな弱点がある。それは、データを読み書きするためのポートがひとつしかないということだ。つまり、出入り口がひとつしかないので、グラフィックチップからデータを読んでいる間はRAMDACへデータの出力ができないし、データを出力している間は、データへの読み込みができないのだ。

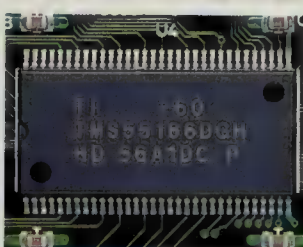
これに対してVRAM（デュアルポートRAM）は、名前の通りポートをふたつ持っているので、読み込み、書き込みの待ち時間がなく、高速にデータを転送できるというわけだ。このため、DRAMより高解像度、多色のモードにも対応できる。ただし、DRAMの２倍近い価格が難点といえば難点だ。

最近増えてきたのが、DOS/Vマシンのメインメモリーに使用されるようになったEDO DRAMだ。データの出入り口はひとつだが、読み出しがDRAMよりも高速であり、価格もDRAMに比べてあまり変わらないので、ミドルクラスのボードに多く使用されている。

最後に紹介するのは、マトロックス社のMillenniumに使用されているWRAM(ウィンドウRAM)だ。非常に簡単にいうと、VRAMと機構的には同じで、EDO DRAM的な機能を持っているものなのだ。言い換えると、画像表示機能を高速化したVRAMというような感じだ。価格的にもVRAMほど高くないが、供給量が多くないのが難点。

● DRAM

↑安価な製品に多いのがDRAMを使用したもの。パソコンのメインメモリーで使用されているものと同じものだ。

● EDO DRAM

↑最近話題のEDO DRAM。これもメインメモリーに使用されるが、読み出しの速度がDRAMよりも高速なのが特徴だ。

● VRAM

↑ミドルクラス以上の製品に多いVRAM。ポートがふたつあるので、読み出しも書き込みも高速に行なえるが、高価。

● WRAM

↑Millenniumに採用されているWRAM。これも高速。しかし、製造できるのが韓国の１社のみで、供給量が少ない。

3 RAMDAC

グラフィックアクセラレーターボードの信号の流れ

グラフィックチップからグラフィックメモリーに送られたデータを最終的に受け取るのが、ここで紹介するRAMDACというものだ。と、いわれてもピンとこないかもしれないので、説明しよう。

パソコンの内部のデータはすべてデジタルの信号で処理されているのは知っていると思う。しかし、最終的に画像を表示するディスプレーはアナログなのだ。ということは、どこかで、デジタルからアナログに信号を変換しなくてはならない。つまり、RAMDACはデジタル信号をアナログ信号に変換するためのものなのだ。なんだ、それだけかと思うかもしれないが、このチップの性能によって、表示解像度やリフレッシュレートが決まる重要な部分なのである。ここで、リフレッシュレートを簡単に説明しよう。ディスプレーが画像を表示する場合、電子ビームが画面の右上から左下へと走査して表示していることは知ってると思う。これを猛烈な速さで行なうことによって、人間の目に１枚の絵として見えるようにしているわけだ。また、画面に変化がなくても、１秒に何回も画面の書き換えを行なっている。

この画面を書き直す速度をリフレッシュレートという。たとえば、リフレッシュレート60ヘルツといえば、毎秒60回画面の書き換えを行なっているということだ。この周波数が低いと画面がチラついて見える。また、書き換えが遅いと高解像度に対応できないのだ。このリフレッシュレートは、細かい表示を行なう高解像度表示ほど重要だ。一般的には、72ヘルツ以上あればチラツキが少なく、目に優しいと言われている。まあ、このあたりの話は1024×768ドット以上で、フルカラー表示をしたい人の重要なポイントといえる。ハイエンドの製品では、1600×1200ドットでリフレッシュレートが76ヘルツなんて製品もあるのだ。

最近は、このRAMDACをグラフィックチップ本体に内蔵したものもいくつかある。一体型にすることによって、製品コストを押さえてあるため、ハイエンドのボードには使用されていないが、ローエンドの製品などに多く採用されている。代表的なところでは、トライデント社のTGUi9660XGi、TGUi9680XGi、S３社のTrio64Ｖ＋や、シーラスロジック社のGD5440などがある。

未登録商標

スタパ式

Vol.3 どう遊んでも遊べちまう超優良ゲーム!!

主人公のギザギザ頭を見た人はいますか?

後頭部をギザギザカットにしてバトルスーツを着たイカレたパンク野郎が牛みたいな動物を撃って撃って撃ちまくって殺して殺して殺しまくるゲームなのだなきっと、と思って初めて「DOOM」をプレーした俺が残念に思ったのは、主人公がいつも正面を向いている点だ。対戦プレーをすると、プレーヤーキャラクター(ギザギザ頭男)と遭遇でき、そいつをうしろから見るとパッケージイラスト同様、奴の後頭部がギザギザに刈り込まれているという話があったが、対戦するとヘルメットなんかかぶっていやがった。ふざけやがってあのパンク野郎。いつか後頭部見てやる。

それから、怪物みたいな敵が出してくるファイヤーボールをチェーンガンで32発撃つと消せるという話や、素手で戦い続けているといつしか拳が血だらけになるという話なども、ログインの人に聞いたら全部ガセネタだそうだ。ケッ。

ところで、やはりこのゲームはイイ。どうあがいても楽しい。俺などは嘔吐寸前まで遊戯してしまうし、気がつくと腱鞘炎になっていたりするからタチが悪い。が、突然、飽きるときがある。どんなゲームでも飽きる瞬間というのがあるものだが、そんなとき俺は、普通のプレーヤーがやらないような邪道なプレーを試みるのである。

熱血パンチャーと化し素手で突っ走る俺

パンチなのである。もうやっぱりパンチしかないのである。憎いアン畜生の顔面目がけてパンチ!! 突進してパンチパンチ!! おっとスウェイバック!! そしてまた走り寄ってパンチパンチパーンチ!! だが、素手でクリアーできるのはせいぜい1～2ステージ。やっぱ飛び道具に素手では負けがちだ。

で、また普通にプレーしていると、ときどき超ムカつく敵が出てくる。ヒョロっと出てきて俺に凶弾を浴びせ、サクサクッとどっか行っちまう敵だ。そういう野郎が出たときに限って、俺の超強まってるショットガンは弾切れだと来やがる。ヒョロヒョロ、ドッゴーン、サクサクッ。またやりやがったこの糞野郎!! そのムカつく野郎のおかげで俺の顔面は血だらけ、息も絶え絶え。死亡寸前。とりあえず避難してメディキットで体力回復し、俺は再度その下衆野郎のところへ向かう。武器は持たない。

パンチなのである。散々俺をコケにして、しかもドッゴンドッゴン凶弾を喰らわしてくれたお礼は、怒りの鉄拳制裁しかないのである。

マップで地形を確認し、呼吸を整え、シフトキーを押す。そして怒濤のダーッシュ!! 奴がいた!! パンチパンチパンチ!! よっしゃ逃げれ～!! よし隙間ッ!! ハアハア!! くわッ!! ダーッシュ!! パンチパンチパンチパンチ!! また逃げれ～!! 体力は4割を切った。最後のダッシュをかけるぜ!! ダーッシュ!! ふヌぅオリャァ!! パンチパンチ!! パンチパンチ!!

もう壮絶なのである。俺は血みどろ、敵はガホガホ言いながら超おっかない兵器を平気(洒落)で発射してくる。この糞外道馬鹿下衆怪物がァッ!! 俺の最強に強まった最後のパンチを受けてみれ～!! ドギャッ!! ギョあァあァ～、という叫びとともに敵はミンチに。さすが俺のパンチ。パンチだけで怪物を肉片にしちまうとは、もう力石もタイソンもメじゃないぜ!!

とか遊んでいると、ログインの宮地お姉さんとかが「ショットガン使えばいいじゃん」とか言うのである。何もわかっちゃいねえ!! あっ、あんた、素手パンチのよさが何もわかっちゃいねえんだっ!! 憎いアンチクショウにはパンチ!! ムカついたらパンチ!! 許せぬ怪物にはパンチ!! 絶対にパンチ!! おもむろに毛深く太い腕をニョキッと出してパンチパンチパンチ!!

こういう遊び方する俺は馬鹿ですか? 何もわかっちゃいねえのは俺ですか? やっぱ宮地お姉さんが正しいですか? そして俺はイカレたパンチマニアですか?

DOOM II

●メーカー/イマジニア
■価格/9800円

▲誰もがハマる3Dアクションシューティングゲーム。おっかない世界でおっかない人を相手におっかない戦闘が繰り広げられる。

佐竹正彦のスチャラカドンチャカレポート

これからのパソコンはサポートで選ぶ時代

サポートの嵐

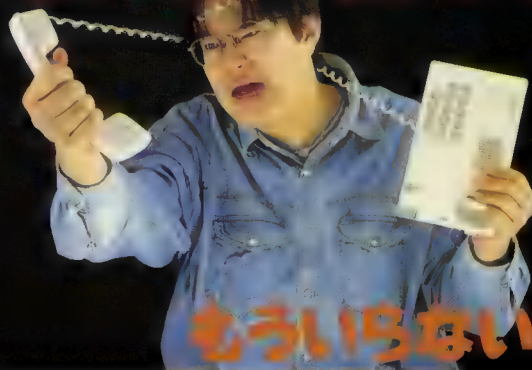
これからのパソコン購入のキーワードはズバリ、サポート。パソコン初心者が激増中のいま、メーカーのサポート体制への取り組み方が問われる時代になりつつあるのだ。

たかがサポートされどサポートなのだ

ども、小生こと佐竹です。４月になり、季節もすっかり春といった今日このごろですが、みなさんいかがお過ごしでしょうか。また、４月といえば新入学の時期でもあり、パソコン商戦の熱い時期でもあります。そこで今回は、これからパソコンを購入する予定があるぞ、というみなさんのために、メーカーのサポート体制について話をしてみたいと思います。とってもためになる話なので、耳の穴をかっぽじって聞いてください。もう買っちゃったという人は残念でした、また来年読んでください。

さて、いきなりパソコン購入はこうしろ！　なんて高圧的に話を進めてもなんなので、ここはひとつ、小生の体験談をしてみまひょ。

昨年の暮れに某社のパソコンを購入した小生でしたが、これがもうトラブル続きでした。結論から言ってしまえば、購入したパソコンのOSにソフトが対応していないようだったのです。

かといって、サポートセンターへの連絡はまったくとれません。こっちはプリンターのドライバーソフトについて聞きたいのに、奇しくもウィンドウズ95の発売とぶつかり、電話はいつも通話中。その後、３日間電話をかけまくったあげく、ようやく連絡がとれてこ となきをえた小生でしたが、これは貴重な体験となりました。次にマシンを購入するさいは、サポート体制の善し悪しで決めるのもいいんじゃないかってね。

サポートセンターテレフォンF1選手権10分勝負

どのメーカーのサポートセンターの電話が、一番早くつながるか！　電話をかけた時間は、最もすいていると思われる水曜日の午後３時、時間は10分間のタイムトライアル制。方法は、編集部でも名うての電話魔である４人を選出し、各メーカーを担当してもらった。勝利のコツは、ボタンを押す速度と、ズバリ運である。メーカーさんやユーザーにとっては、迷惑きわまりない企画だが、これも真実を知るためと御理解していただきたい。あくまでも参考。マネはダメだぞ。

順位	担当	メーカー	結果	コメント
1	柴田屋	日立	5秒	たったの５秒っスよ。つながったあと、製品別の選択モードがあるんですけど、それをふくめたって30秒くらいかな。でも、こんな簡単につながっていいんスかね。あ、でも、これって企画の意図に反するんじゃないんスか。
2	原田	富士通	35秒	さすがは超売れっ子の富士通だ。どうも回線が混んでたみたいだけど、ちゃんとFAXの方に電話をしてくれってメッセージがあっての35秒。ま、きっちりつながったワケじゃないけど、これも方法のひとつでしょ。
3	コタロー	IBM	2分15秒	ウチも日立の場合と同じで、製品別の選択モードからパソコン部門にちゃんとつながりましたよ。みんな、結構速いうちからつながるんでドキドキしちゃいましたけど、２分台なら全然問題ないんじゃないんですかね。
4	佐竹	NEC	計測不可能	うわ～、ど、ど、どうしよう……。NECさん、ごめんなさい！　一生懸命ボタンを押したんですけどね。まあ、NECは１日にかかってくる電話の本数が2500本もあるし、10分じゃ勝負はわかんないハズだよ。次回こそだね。

よし、サポートセンターに行ってみよう

とまあ、そんなわけで、各メーカーのサポートの現状を調査するため、アンケートを実施してみた(下の表がそれね)小生でしたが、やっぱり実際に現場を見ないことには話になりません。そこで、早速、日立のユーザーサポートセンターにおじゃますることに。日立といえば、初心者を対象とした電話"FLORA安心コールセンター"で有名ですが、そのとりまとめを行なっているPC店頭販売センターの西沢さんに話を聞いてみました。

佐竹　日立というと、パソコンの3年保証を始め、土日も受け付けているユーザーサポートなどが印象的ですが、評判はどうですか？

西沢　おかげさまでご好評をいただいておるのですが、まだ力不足のようなところもありますね。

佐竹　やっぱり、電話がつながらないというようなことですか？

西沢　電話がかかってくる時間帯というのは、だいたい決まっているのですが、やはり集中してかかってくるとつながりにくくなりますね。どこが安心コールなんだと、お叱りを受けたこともあります。

佐竹　相談員のみなさんは、実際にパソコンを使って、操作しながら相談をしているようですが？

西沢　そうですね。日立ではお客様からの質問に対して即答できるように、専門の知識をもった者たちを窓口に配置しているんです。

佐竹　なるほど、受け付けの女性がいて、そこから専門の方に電話がまわされるといった形ではなく、技術者部隊の少数精鋭ですか？

西沢　窓口を増やして、電話の回線数を増やすこともできるのですが、それでは返答するまでにお客様を待たすことになってしまいます。日立としては、悩んでいるお客様の問題をすぐに解決できるような環境を目指しているわけです。

佐竹　うーん、それは難しい問題ですね。電話がつながりにくくても、つながれば問題がすぐに解決できるほうがいいのか、それとも、電話がつながりやすくても問題の解決に時間がかかるほうがいいか。今後はどうなると考えてますか？

西沢　現在はまだ未定ですが、有償でのサービスが好ましいと考えている最中ですね。

佐竹　えー、やっぱりお金がかかるようになるんですかね。いやー、それは個人的にツライな〜。

メーカー名（代表機種）	営業時間	配置スタッフ	電話回線数	※全SS数	1日の平均電話件数	混雑する時間帯	かかりやすい時間帯
NEC PC-9801	月〜金曜 9:00〜17:00	全国 270人	全国 100本	5ヵ所	2500本	休日前 休日後	12:00〜13:00
IBM Aptiva	月〜金曜 9:00〜18:00	150人	60本	1ヵ所	1500本	無回答	無回答
富士通 FMV	月〜土曜・祝日 9:00〜17:00	240人	無回答	1ヵ所	1300本	無回答	無回答
日立 FLORA	平日9:00〜22:00 土日・祝日10:00〜17:00	40本	20本	1ヵ所	500本	平日 20:00〜22:00	木・金曜 16:00〜19:00

※全SSとは全国のサポートセンターの設置数のことです。

もしかして、責任は我々にあったのか!?

当初の意気込みはどこへやら、権力にやたらと弱い小生は、すっかり日立で骨抜きにされ、考えこまされてしまいました。

つながって当たり前だと考えていたユーザーサポートのハズなのに、こうしてメーカー側の視点からも見てみると、なにやらキツネとタヌキの化かし合い、じゃなかった、イタチの追いかけっこみたいなものです。当然、これからもメーカーさんには努力をしてもらうにしても、これからもパソコンはじゃんじゃん売れるのは間違いありません。それこそ、ご飯を食べてても、寝てても、売れちゃイヤダーって叫んでみても、知らない間に売れまくっちゃうのです。

そこで、何か打開策はないかと、電話１件に対しての時間を聞いてみたところ、これがまたすごい時間がかかっているのです。平均して30分。長いものでは実に１時間なんてこともざらだというじゃありませんか！

よく言われることではありますが、パソコンが家電製品と同じレベルになり切れないところは、やっぱりシステムの複雑さなんですな。なのに、テレビや雑誌ときたら、どれも超簡単とか、すぐ使えるとか、いい加減なものばかり。別にわざとらしく難しく説明しろとまではいいませんが、もうちょっと丁寧な説明がほしいところなんですよね。

だから、ユーザーサポートにかかってくる電話の内容も、それこそ超初歩的な内容が多くなってくるわけです。決してバカにしてはいけないことですが、本当に何も知らない初心者に対して、パソコンの機能を説明することほど難しいことはありません。なんせ、リターンキーって言っても、意味がわかんないレベルなんですから。

そこで、サポートの現場で働く方たちに、これまでにあった困った質問や、本人はものすご〜く悩んでいたようなんだけれど、意外と簡単なことが原因だったというような質問のアンケートをとってみました。この中のいくつかは、自分自身も経験したことがあることでしょう。笑っちゃいけません。みんな最初はこうなんだからね。もし、こういった初歩的な質問が減れば、電話もかかりやすくなるのに……。それも一理ありますが、そんな簡単に操作ができるパソコンなんて、パソコンじゃないよね。いくら初心者でも、それなりの知識がないとツライ。ま、それがパソコンってことなのかな？

こまったちゃんサポート番付

横綱	受信トレイを受信"トイレ"と勘違いしていた
大関	音量のツマミを調節せず、音が出ないと大騒ぎ
関脇	SCSIのターミネーターを捨ててしまっていた
小結	マウスのボールをじかに手で触って操作していた パソコンの環境はと聞かれて窓際と答えた

サポートセンターのヒロインを探せ

NECの女神

お客様の身になって、できるだけわかりやすく、具体的な説明をするように心がけています。と言うのは、NECのアンテナショップのクリーンスポットのインストラクターである高橋さん。詳しい説明は次のページで説明するけど、このクリーンスポットでは、パソコンの初心者を対象とした、マンツーマンの授業が数多く設けられているのだ。最近話題になっているパソコンの講座の先生が、こんなかわいらしい人だったなんて、ちょっと意外でしょ。でもね、それってつまり、授業を受けにやってくるお客さんは、すべて超の付くような初心者ばかりだということ。取材に行った日も、これがパソコンですか？　といわんばかりのおじさんを相手に奮闘していました。いや〜、本当に大変なことだけれど、ガンバってください。

高橋淳子さん

日立の女神

日立のユーザーサポートの柱でもある、安心コールセンターで働く中野さんは、署内でも仕事の速さと丁寧さに定評のあるひとり。なにせお客様の相談に素早さが求められるだけに、横で見ていても惚れ惚れするようなマウスさばきでした。相談事で何かこまったことはありますか？　と聞くと、わからない用語などがあっても、はずかしがらずにドンドン聞いてほしいとの頼もしいお言葉が。ときには電話が１時間近くにわたることもあるそうだが、決してあせらず、ますます丁寧になるのが中野さんのいいところ。だからか、問題が解決したときには、友達みたいによろこんじゃうこともあるんですと、はにかみながら答えてくれた。いやいや、それはそれでいいじゃないですか。みんな、こんなサポートを求めてると思いますよ。

中野[illegible]子さん

それでもメーカーよガンバレ

結局のところ、メーカーが電話だけでユーザーをサポートしようというのには無理があるのかもしれない。サポートへの電話はある特定の時間に集中してかかってくるようで、これを全部カバーしようとしたらスタッフが何人いてもたりなくなってしまうからだ。

それでは、ユーザーが悪いのかというと、それも違う。これからはますます一般家庭へと、パソコンが普及することは火を見るよりも明らか。初心者は増えてこそすれ、減ることはないのだ。そんな厳しい現状を打開するキーワードとして注目されているのが、NECのPCクリーンスポットである。

今年度内に予定しているサポート

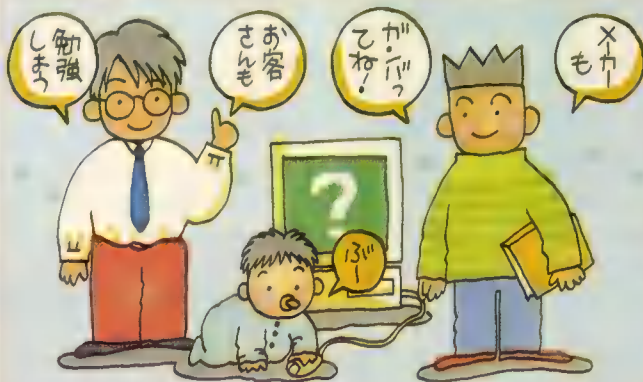
NEC	総合的なサポートを目指し、対面式のPCクリーンスポットのさらなる充実を図る。また、3月から4月にかけて、ユーザーサポートセンターのスタッフを150人から270人に増員し、電話回線も70本から100本に増やしたばかり。近々、スタッフを400名にまで増やす予定。
IBM	ユーザーから送られてくる登録カードなどの意見を参考にして、パソコンのマニュアルを随時改善。また、ユーザーからの本体の持ち込み修理サポートも、数々の問題に対応すべく、現在5ヵ所となっている拠点を本年度は100ヵ所にまで増やす目標を立てている。
富士通	6月までにユーザーサポートセンターのスタッフを240人に増員する予定。さらに、電話でのQ&Aサービスだけにとどまらず、マニュアルを工夫したり、パソコン通信やインターネット、FAXサービスなどを通じて、ユーザーに事前に情報を提供することを検討中。
日立	無償のユーザーサポートでは、ユーザーのニーズの一部にしか応えられないため、様々なニーズにあったグレードを設定し、その中からユーザーに選んでもらうような有償のサービスを検討中。夏には、初心者にもわかりやすい、画期的なマニュアルを制作中。

PCクリーンスポットは、NECが初心者を対象にしたアンテナショップで、店内で30分間の無料相談を受け付けている。電話での相談と違い、実物を前にして説明できるので、利用客にも好評のようだ。また、4500円前後の料金で、前のページで紹介した高橋さんのようなインストラクターとマンツーマンによる2時間の講習が受けられる。ただ残念なのは、現在は秋葉原の1店舗しかないことで、NECとしても感触を探っている状態だ。どのメーカーのマシンを購入しても、サポート方法に差がなかったのは昔のこと。これからのマシン選びは性能や価格だけでなく、自分のパソコンの知識レベルに応じたサポート体制を敷くメーカーを選ぶのがいいだろう。

初心者も安心 密着サポート

⬆ズラリ、NECのほぼ全機種が並ぶクリーンスポット内。完全予約制なので注意。

➡セミナーは気恥ずかしいという人も、マンツーマンの講習なら安心だよね。

まとめ

どうなっとるんじゃワレ。口汚ないとお怒りなさるな。これが、企画をスタートさせたときの正直な気持ちなのです。ソフトメーカーの中には、ユーザーサポートをパソコン通信やFAXのみでしか受け付けないところもでてきました。FAXも持っていない、通信もやっていない人はどうしたらいいんでしょう？　読者のみなさんも、これからは注意してハードを買わなければなりません。

PCクリーンスポットのようなところも登場してきましたが、これがすぐに全国展開するかというと、ちょっと難しいでしょう。というのも、人も資金も、やっぱり限りがあるからです。だからといって、これからのパソコンには、小型のCCDカメラが付くようになって、サポートもテレビ会議のように……。なんて絵空事を言うつもりもありません。問題解決の糸口は、もっと地道なところにあるのです。

そんな意味において、日立をちょっと注目してみましょう。日立は、初心者が一番最初につまづくキッカケでもあったマニュアルを刷新しようというのです。日本ゲートウエイが業界で初めて、本体内部の写真を掲載したマニュアルを作成するなど、サポートのみならず、マニュアルにも注目するのが通ですな。

⬆すべての元凶はマニュアルにある!?　子供から大人まで理解できるのが理想。

ステキマン村山の突っ込んだらぁ!

訪問先:ハミングバードソフト(大阪)、ビック東海(静岡)

今回は2社合同インタビュー。え、この2社に関連性が見つからない? いやいや、実はちゃんとあるんだなコレが。

今回は2社同時に突っ込むのだぁ!

ハミングバードソフトと言えば、『ロードス島戦記』や「ゴーストハンター」シリーズを発売した会社である。そして、一方ビック東海と言えば、プレイステーションなどのコンシューマー業界で活躍しているメーカー。今回の"突っ込んだらぁ!"では、この2社に同時に話を聞いてみた。ところで、なぜこの2社を合同でインタビューするのか? と疑問を持たれた方に対して、ちょっと説明しておこう。

ことの起こりは単純である。コンシューマー業界で活躍している**ビック東海がパソコン業界参入を決定したからである。しかも、それだけではない。パソコン参入に際して、ビック東海とハミングバードソフトとの間で業務提携が結ばれたとか、ある題材をテーマに大きなプロジェクトが始動しようとしており、その一端をビック東海が握っているらしい! といった様々な情報が入ってきたからである。**これについては調べなければ……と思っていたのだが、そうしているうちに今年2月、ビック東海は"Zig.Zag.for Windows"というパズルゲームを発売してパソコン業界への一歩を踏み出してきた。ということは、一大プロジェクトも本当なのか? ということで、俺はイベントのためにビック東海が大阪入りしているという情報をつかむと、そこでビック東海の長谷川氏をつかまえ、さらに、大阪に拠点を置くハミングバードにお邪魔してアレコレと話を聞いてきたぞ。

ハミングバードソフト
広報 **河内佳一**

ビック東海
営業 **長谷川浩志**

パソコンゲーム参入について

村山 さっそくですが、ハミングバードソフトとビック東海の関係についてなんですけど? いつころからの付き合いに?

長谷川 うん。そうだな。ホラ、うちがスーファミにハミングさんの『ラプラスの魔』を移植したのがきっかけになるかな?

河内 ちょうど2、3年の付き合いって感じですよね。

村山 でパソコン参入に関してなんですけど、どういう経緯でハミングとビック東海が提携することになったんです?

長谷川 まあ、『ラプラスの魔』を出してからのクサレ縁というか、とにかくウチってパソコンに対し

この作品に注目せよ!!▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶

Zig.Zag. for Windows

パズルゲームに作る楽しみや対戦の面白さをミックスしたらどうなるか? ということで開発されたのがこのゲーム。ふだんは美少女、動物、自然などの10ジャンルから好みの風景を選んでパズルとして遊ぶこともできるが、特筆すべき点は自分でパズルを作れるということだ。もちろん、単にビジュアルを分割してパズルを楽しむだけではなく、パズル完成とともにPCMによるファンファーレを付けたり、メッセージを表示するなどの機能も盛り込めるので、アレコレと面白いパズルが作れそうだ。最近ではインターネットのブームなどでデーターのやり取りする機会も増えているから、機会があったら単純にメールを出すんじゃなくて、パズルにして出してはどうかな? でも、あまり難しく作り過ぎてしまうと、せっかくのファンファーレやメッセージが見られなくなってしまうから、パズルを作るときは難易度はほどほどにしよう。

⬆対戦モードではお邪魔アイテムなども登場するらしいぞ。パズルゲームって仕事の合間などのちょっとした時間に遊べるからいいね。ヒマ潰しには持ってこいだな。

てのノウハウをほとんど持っていないでしょ。そこでパソコンをやろうと決めた時点で、じゃ、パソコン業界の先輩である、ハミングに協力してもらおうかなと……。
村山　というわけで、登場したのが〝Zig.Zag.for windows〟だったんですね。
河内　そうなんです。
村山　**じゃあ、今後もパソコンでのビック東海ブランドのソフトはハミングバートが開発し、ビック東海プロデュースといった感じになるんですか？**
長谷川　そうですね。今後もしばらくは、ハミングに開発を頼んで行くことになりそうです。
村山　でも、どうです？　パソコンをやってみた感想は？
長谷川　アレコレととまどうことは多かったかな。それから、思ったよりも儲からなかったかなぁ。なんてね。最近になってゲーム業界もずいぶん状況が変わってきてますよね。**コンシューマーだって、昔みたいにとりあえず出せばバンバン売れた時代ではないですよ。**
村山　そういった意味ではパソコンはマシン進歩が激しいからな。だって開発し始めたときと開発完了時でマシンのスペックが変わっているでしょ。スゴイ時期だとOSすら違うものに移り変わりが……なんてことになってしまう。まるで今のDOSからウィンドウズ、そしてウィンドウズ95へみたいに。
河内　そうかもしんないなあ。開発泣かせですね。
村山　こんな質問してもいいのかなぁ。**ビック東海としてはパソコンゲームの第１弾を出したばかりですけど、今後パソコンとコンシューマーのどっちをメインにやっていきたいですか？**
長谷川　**ボクとしてはパソコンだな。ウィンドウズ95なんてさ、いきなり300万本っていうでしょ。スゴイよね。**

今後の開発予定
なにがあるのか？

村山　ちょっとゲームの話から脱線しちゃったんで、このへんで今後の話を聞こうかな。なにやら、某計画が進行しているらしいじゃないですか。
長谷川　ああ、『ガーゼィの翼』ですね。**実はウチといくつかの出版やテレビ局と共同で会社を作りまして、『ガーゼィの翼』という物語を使ってアレコレやろうかと。**
村山　アレコレといいますと？
長谷川　まず『ガーゼィの翼』について説明しておきましょう。この物語はアスキーのログアウトに連載されていた小説です。作者は富野由悠季さんです。ストーリーは〝バイストン・ウェル〟という異世界に偶然（？）召喚されてしまった千秋クリストファという現代っ子が伝説の聖戦士になるべく苦闘するといった感じです。
村山　富野さんと言ったら、『ガンダム』や『オーラバトラーダンバイン』で大活躍した超有名人じゃないですか！　で、この『ガーゼィの翼』を題材にどういった計画が予定されているんですか？
長谷川　**まずオリジナルビデオアニメ。これは製作中です。そして小説。確か小説は、ついこの間２巻が出たばかりだと思います。それからＣＤです。これはテーマ曲ですね。そしてパソコンゲームの開発もしています。あと、テレビでも……たぶんビデオの放映だと思んですけど、やるはずです。**
村山　で、ゲームの部分がビック東海に関係があるわけですね。
長谷川　そうなんです。
村山　**どんなゲームになるんですか？**　ジャンルとかなんとか？
長谷川　**RPG とシミュレーションのふたつの要素を持ったゲームになる予定です。**
村山　で、もう開発のほうには入っているんですか？　できればでいいんですが、発売日とかそのへん教えてくださいよ。
河内　開発はウチでやってます。
長谷川　**発売日ですか？　そうですね。秋くらいかなぁ。まあ、それに関しては商業的なこともあるから、もしかしたら年末商戦にぶつけるかもしれませんね。**
村山　いやぁ、ビックリしたな。もう、一大プロジェクトって感じでしょ。単にゲーム作るのと違って、スケールが大きい。普通メディアミックスって、アニメが出て、それに触発されて小説やゲームが発売されて……
なんて具合に連鎖的に広がっていく。しかし、それらを一気にやってしまうというのは驚きましたねぇ。アニメ誌なんかも巻き込んで、ドーンと大っきなイベントとかやりたいですね。
長谷川　記者発表なんかも行なわれているはずだから、近々アチコチで『ガーゼィの翼』という名を聞くことになるしょう。
村山　**それからハミングバードはこれからはビック東海ブランドの**

今のうちに読んでおこう

ガーゼィの翼

〝機動戦士ガンダム〟や〝オーラバトラーダンバイン〟、〝イデオン〟などの数々の著作を持つ富野由悠季の自信作。物語は現代っ子の主人公、千秋クリストファがバイストン・ウェルという異世界へ召喚されてしまったことから始まる。そして、流浪の民メトメウス族から伝説の聖戦士〝ガーゼィの翼〟としての期待を一身に受けるが……。物語のさわりはこんなところ。
文庫のほうはアスペクトから発売されており、現在２巻までリリースされている。挿絵も末弥純を起用しているなど、ファンには堪らない要素が多い。ゲームにビデオアニメにと、〝ガーゼィの翼〟旋風が巻き起こりそうな感じなので、今のうちに原作を読んでおこう。そうすれば、ゲームなどが発売された際にスンナリ入れるぞ。まずは原作を読んで気分を高めるべし。

バイストン・ウェル物語
ガーゼィの翼２
富野由悠季
ログアウト冒険文庫

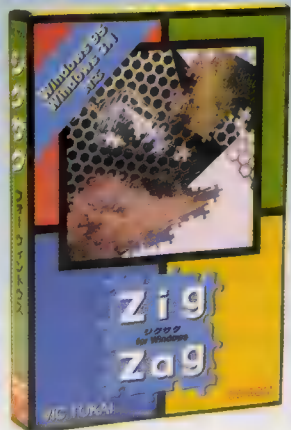
作品も手掛けて行くという話ですが、自社ブランドのほうはどうですか？　定番のシリーズとかは？
河内　そうですね。**ウチの定番のアレを検討中といったところかな。**
村山　〝アレ〟ですか？
河内　スイマセン。まだ公開できる時期ではないというか、検討中と言うことでお見せできるものが何もないんですよ。
村山　じゃあ、企画がスタートして情報公開ＯＫになったら、一番最初に教えてくださいよ。

違う市場やプラットホーム

村山　ビック東海がコンシューマーからパソコン業界へと進出してきましたがハミングはコンシューマーで何か作ろうという動きはないんですか？
河内　予定はないですね。あるとしても自社ブランドではなく、開発のみと言うことになると思います。ウチはパソコンひと筋ですね。
村山　海外とかは？　聞いた話によれば最近はアジアでもＤ＆Ｄがはやり始めているそうじゃないですか？　だからハミングなんかは「ロードス島戦記」なんかを移植しちゃえば売れると思うんだけどな。編集部で今、向こうに渡ってファンタジーの伝導者になれば、ファンタジーモノの大家になれるぞ！　なんて冗談で言っていたときもありましたよ。
河内　〝安均〟になれると(笑)
村山　そういうわけですよ。えっと、ビック東海は海外には行かないんですか？
長谷川　世界で通用するゲームは難しいでしょ。ウチもアジアで好評をいただいているソフトもありますが、感性の違いを埋めるのは大変です。ファンタジーゲームもこれからだし。
村山　でもアジアはスゴイですね。このままの勢いで行くと、パソコンゲームで見た場合、日本なんか追い越されそう。いや、へたすると追い越されているかもしんないくらいですよ。主流のマシンがDOS/Vだから、アメリカやイギリスの最新技術をじかに見てる。それだけ、スゴイものを見てりゃ、そこで育つゲームも技術力は育たざるを得ない。ホントに。ここいらで日本から世界で通用するソフトが登場してくれればなぁ。なんて思うんだけど、なかなか難しいですね。「ガーゼィの翼」なんてどうです、世界へ持っていっては？
長谷川　実現できればいいですね。

今回のまとめと前回の反省

「ガーゼィの翼」の計画は興味深い。ビデオやゲームからなにから、ひと揃えの「ガーゼィの翼」を準備してしまうなんて、なかなかできる計画じゃぁない。やっぱりこれからはテレビ局やＣＤ屋さんなど、様々なメディアを巻き込んでゲームなどの開発をしていくほうが、大きな流れを生み出せるに違いない。これって、ひょっとすると、スゲーでかいイベントになんじゃないのか？　なんて予感がしてしまったぞ。ホント、この計画には期待してみたい。
それから、あやまらなければならないことがひとつ。前号のこのコーナーで紹介した魔王アンゴルモアの出現法なんだけど、登場する条件が間違えてました。アンゴルモア出現のキーはゲーム開始後数十年後から数年おきに次々と登場する〝〇神のダンジョン〟。この場所には凶悪なモンスターが住んでおり、魔王登場までに計４つの〇神のダンジョンが生まれる。そして、各ダンジョンに巣くう４人のボスを全滅させないようにすると彼らが手先となり、アンゴルモアを連れてくるのだ。迷惑をかけたユーザーのみんなゴメンな。

プレゼントだっ！

今回は東海さんのご好意により、〝Zig.Zag.for windows〟を５名の人にプレゼントしちゃおう、応募方法は官製はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、取材に行ってほしいメーカーひとつを書いて、ログイン編集部「８号、突っ込んだらぁ！」プレゼント係まで。なお、当選者の発表は12号のこのコーナーでやる予定。最近はウィンドウズ関係で様々な会社がアレコレ計画をたてているらしい。コンシューマーからパソコンへというのは今回紹介したビック東海もそうだが、ほかにもウワサでは、ええっ、あそこが？　なんてのもあるようだぞ。というわけで、ちょっとしたウワサでもいいからプレゼント応募の際には、キミたちの情報を教えてほしい！　そうしたら、俺がキミたちの目となり、耳となってアレコレ聞いてくるからね。

５号の当選者

バーンサイクル
東京都　青木秀一
岩手県　山口遼二
千葉県　堤靖史

ディスクワールド
大阪府　藤沢勇
東京都　市川恵美
埼玉県　林慎治

トットとトバズの大冒険
東京都　鶴田良美
東京都　内田薑子
群馬県　川口雅巳

特集1

見て読んで買って「ポリクローム」

PolyChrome

みんな、やってくだサイベル

技術の高さは業界でもトップクラス！　そのサイベルがついにオリジナルのゲームをリリースするべく動き出した。サイベルが世に送るオリジナル第一弾は『ポリクローム』という3D技術を駆使したRPGで、ウィンドウズ95専用。業界内でも話題を呼んでいるソフトなのだ。

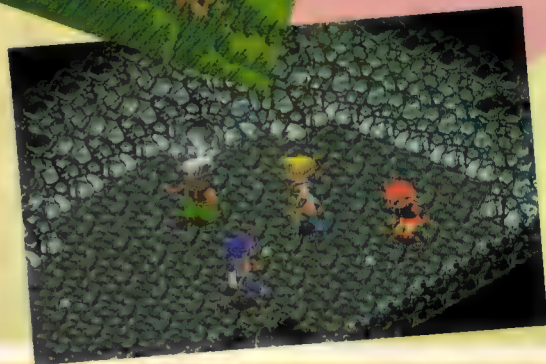
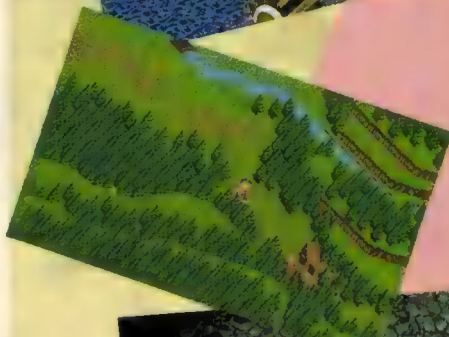
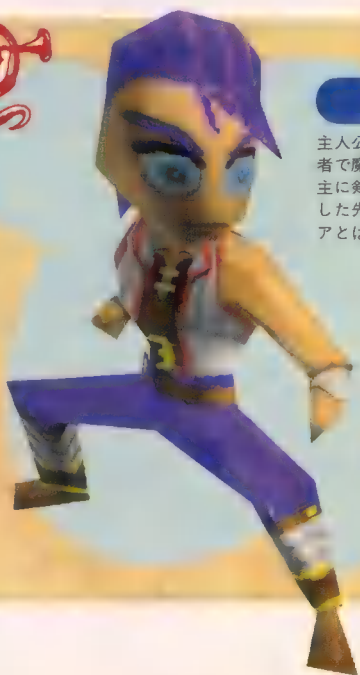
これがポリクロームの舞台

グレイシア大陸だ

世界に散らばる魔法石は、いにしえの人々が造り出したと伝えられているだけで、その製法や効果については、よく知られていなかった。古文書によれば、魔法石を扱う者には富と繁栄が約束されると書かれているが、逆に所有者に破滅をもたらす物であるとも書かれている……。

この魔法石に興味を持ったリークは、かつて冒険に出たまま行方不明となった自分の父と同じく、魔法石の魅力に取りつかれ、その謎を解くべく冒険に出ていた。そして、冒険に出発してから2年がたち、リークは幼なじみのスティアに会うため、故郷であるエレールの村に戻ってきた。しかし、2年ぶりに訪れたエレールの村は穏やかではなく、突然現われた不審な人物によって村長が襲撃され、その娘であるスティアがさらわれてしまったのである。こうしてリークはスティアを救出するため、剣を片手に再び冒険へとおもむくのだが……。

とまあ、こんなところが『ポリクローム』のオープニングだ。右に紹介しているマップを見てもらえばわかるが、冒険の舞台となるグレイシア大陸には、いくつかの町とダンジョンが存在している。まあ、冒険を進めていくうちにこれ以外の場所に出ることもあるかもしれないが、これらの場所がすべてポリゴンとテクスチャーマッピングによって表現されているというのだから驚きだよね。それでは、登場するキャラクターや町並み、そして開発者のコメントなどを交えながら、『ポリクローム』の魅力をドーンと紹介していこう。

山あり
谷あり
洞窟あり

メインキャラクター紹介

リーク

主人公。エレール出身の冒険者で魔法石の謎を追っている。主に剣を使い、素早さを生かした先制攻撃が得意。スティアとは幼なじみである。

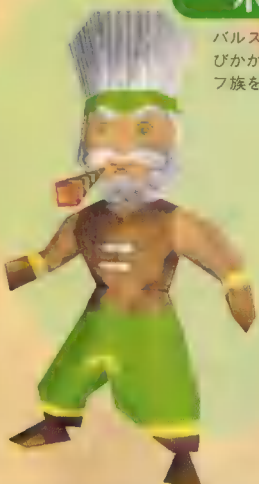
スティア

エレールの村長の娘。詳しいことはまだ明かせないが、伝説の石である〝ポリクローム〟の鍵を握っているらしい。魔法攻撃のほかに、杖による攻撃も得意。

World Map of the GRAYSIA

VARTE CONT.
VESPA MTS.
NOVA PEN.
CIRRUS
FOREST OF ELVES
MIG MTS.
PUAL
L. ALISIA
LISA R.
VALS
VALS PLANE
ZALS
GRAYSIA SEA
FEMIL IS.
MT. FEMIL
FESBUS
DEZE
DUESCA
RIALCA DES.
NORTH GRAYSIA CONT.
FALCA
GALVANIA PLAT.
GALVANIA
LUCK OCEAN
MIREANUE OCEAN
ELLIS
GUST PLAT.
SOUTH GRAYSIA CONT.
PRESELIA PEN.
GANK MTS.
TAMA R.
EREAL
GALA MTS.

ホル

バルス帝国のために滅びかかっているドワーフ族を救うために戦う。

ルード

海賊たちのリーダー。体格がよいことから、重い剣や槍なども軽々と扱う。

レルナ

海賊の町フリスで踊り子をしながら生活している。ムチを使った攻撃が得意だ。

セス

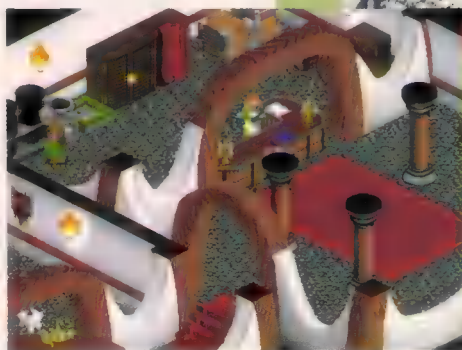
エルフの女王の娘。弓の攻撃が得意。人間を憎んでいる!?

どんな場所を旅するのかというと……

これが
港町デゼだ!

この写真は、リークたちが比較的ゲームの序盤で訪れることになる、港町デゼの風景だ。行き交う人々、揺れる看板、日の光に照らされ輝く色とりどりの屋根、屋根、屋根……。ポリゴンとテクスチャーマッピングによって構築されたマップを持つゲームは世に氾濫しているが、この「ポリクローム」ほどのリアリティーを備えているものは、そうあるものではない。

従来のポリゴンゲームは、質感こそアリルであったが、どこか冷たく、無機質な印象を受けることが多かった。それに比べて「ポリクローム」のグラフィックは、暖かく、自然な感じがする。サイベルの開発した超高速ポリゴンエンジン、「CyNAPS」には、〝物の質感〟に加えて、〝存在の本質〟をも具象化しえる力が備わっているようだ。

ちなみに上の全景マップは、この特集のためにサイベルが制作したもの。ゲーム中には表示されないので、あしからず。

➡揺れる看板がギィギィと鳴り、万国旗がハタハタとはためく。そんな町中を、リークはトテトテと音を立て、元気に歩きまわる……。フル3DRPG『ポリクローム』の真の魅力は、やはり、実際にゲームをプレーしてもらわないと! 遊んで。

1 メンバーを並べかえると

「ポリクローム」では、最大4人までのパーティーを組むことができるが、画面内には便宜上、主人公のリークしか表示されない。ぞろぞろと大人数で移動していては、CPUはもちろん、プレーヤーにだってストレスがたまってしまうからね。

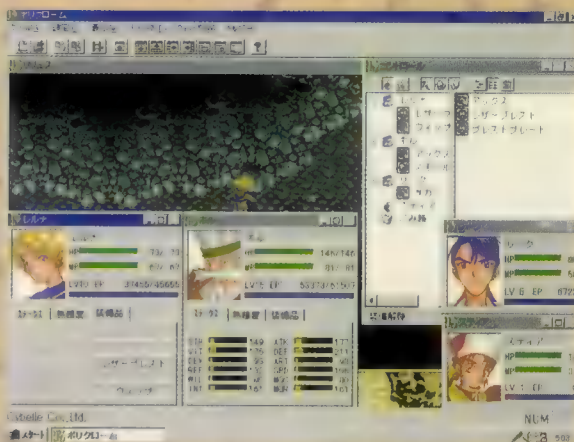
しかし、パーティーメンバーの隊列を並びかえ、先頭にいるキャラを変更すれば、ゲーム画面内に表示されるキャラも変更される。たったそれだけのことか、と思う人もいるかもしれないけど、パーティーメンバー全員に、全アクションパターンが用意されているんだから、ちょっとスゴイ。全部見なきゃソンだよソン。

また、ストーリー上重要のキャラクターとの会話シーンやイベントシーンなどでは、パーティーメンバー全員が表示され、軽妙な会話とコミカルな演出で、ゲームを盛り上げてくれるのだ。やったね。

⬅⬆同じアクションでも、違うキャラクターがそれを行なえば、プレーヤーの受ける印象もだいぶ変わるね。メンバーを並べかえれば、影の薄いあのキャラにも、主人公気分を味あわせてあげることができるのだ。リークばかりにいい思いをさせるな！

2 アイテム管理もラクチン

上で説明したキャラの並びかえや、アイテム装備、受け渡しなどは、ウィンドウズ95のエクスプローラと同様の要領で、操作することができる。対象となる人物やアイテムをドラッグ&ドロップして、任意の場所へポンッと置いてしまえばオーケー、という、非常にグラフィカルで理解しやすいオペレーションシステムが採用されているというワケ。もちろん、"ゴミ箱アイコン"も用意されているから、不要になったアイテムも簡単にポイできちゃうのだ。

『ポリクローム』はウィンドウズ95専用のゲームなので、プレーヤーも当然、ウィンドウズ95の操作には慣れ親しんでいるはず。なので、初めてこのゲームをプレーする人も、この操作方法にはなんのとまどいも感じないはずだ。また、そのほかの操作も、もろウィンドウズ95ライクなので、全体的な操作性も超快適だぞ。

⬅ウィンドウズ95ユーザーにはとても親しみやすい、エクスプローラ風のアイテム管理画面。実際の操作性もかなりよろしいので、バッチリとゲームに専念できるはずだ。

3 ダッシュできる

32ビットネイティブコードで開発された高速3D描画エンジン、『CyNAPS』は、まさにウィンドウズ95のために作られた描画システムだ。これによって、3Dグラフィックボードを付けていないマシンでも、CPUのパワーだけで、フル3DRPGをガンガン楽しむことができるのだ。よって、ある程度のマシンでプレーすれば、ゲームは予想以上に、スムーズかつ高速に動いてくれる。

が、さらに『ポリクローム』では ゲーム中に、キャラクターをダッシュ移動させることもできてしまうのだ！ ホントにもう、そんなに急いでどこ行くの？ って感じ。グレイシア大陸は広いけどね。

➡ダッシュしているリーク。って、見ればわかるか。これだけリアルな動きなんだから。

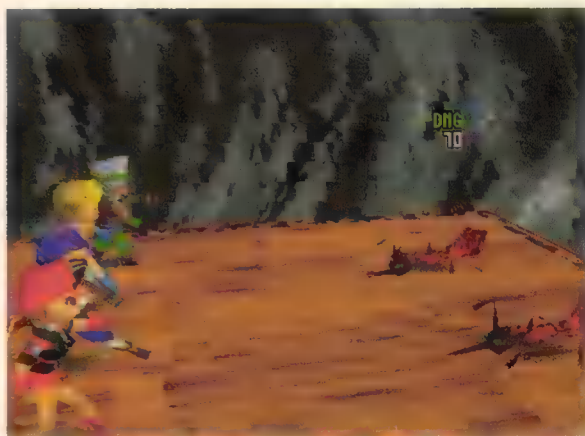
4 サウンドに味あり

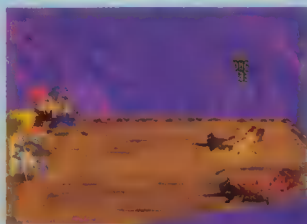
これでもか！ くらえっ！ ってくらい見栄えのいい「ポリクローム」だが、サウンド関係にもなかなかリキが入っている。特に効果音に関しては、従来の国産RPGの追随を許さないのでは？ と言えるほどの仕上がりになっている。何がそんなにスゴイのかと言うと、キャラが草の上を歩いていると"ザッザッ"、水辺を歩いていると"ザブザブ"、階段を下りていると"トットッ"といった具合に、その場に合った効果音が鳴るのだ！ そのほかにも、看板のきしむ"ギィギィ"や、水滴の落ちる"ピチョピチョ"などなど、雰囲気満点の効果音が多く用意されている。マジで必聴だぞ！

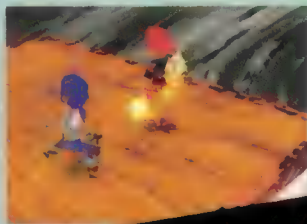
➡制作者いわく、「当たり障りがなく、とりあえずその場面に合っている」という音楽も必聴。

戦闘システムを熟知せよ!

『ポリクローム』での戦闘は３Ｄ技術がふんだんに盛り込まれており、ほかのゲームとは一線を画したモノになっている。それは画面を見れば一目瞭然だろう。フィールド上で動きまわるモンスターは140種類にもおよび、様々な攻撃方法を持っているらしい。そして、特筆すべきは剣を振る様や飛び交う攻撃呪文といった要素だ。その一部を下に紹介しているけど、もう、イカスって感じでしょ？　ビュンビュン飛びまわる魔法は、本当に魔法があったらこんな感じじゃないかな？　と思えるほどよい動きをしているんだな。

それから、戦闘中に動くキャラクターたちを見ていると、アレ？この動きって確か……なんていう、ちょっとパロディーの入っているモンスターもいるらしい。そういったモンスターを探すのも、『ポリクローム』の楽しみのうちのひとつ。こうしてモンスターを見ていると、あまりにカワイイので、愛着がわいてこないかな？

⬅これが『ポリクローム』の戦闘シーンだ。３Ｄ技術においては世界に遅れを取っていると言われる日本だが、これを機会に追いつき追い越せ！　やればできるじゃん。

通常攻撃

通常攻撃とは武器を使った攻撃のこと。主人公のリークを初め、各キャラクターたちは戦闘になると武器を使って攻撃する。剣を振りまわす姿はカワイくて、ついつい笑いたくなるけど、ボーッと戦っていると、あっという間に全滅しちゃうぞ。

魔法攻撃

戦闘シーンが３Ｄで表現されているということは、奥行きや高さを生かした攻撃魔法が登場するのかな？

とにかく魔法は派手！　のひと言に尽きるのだ。ところで魔法ってどれくらいの数が存在しているのだろう。非常に気になるなぁ。

140種類を超えるモンスター

戦闘中にはアングルが切り替えられるので、モンスターを様々な方向から眺めることができる。これもポリゴンを使っているお陰ですな。３Ｄ技術ばんざ〜い！

こどもアワープレゼンツ
『しなぷす』の秘密

ここでは、『ポリクローム』の描画エンジン、『CyNAPS』を紹介するぞ。このコーナーが、なぜ〝こどもアワー〟かというと『CyNAPS』についてマジメに書いたら、みんな寝ちゃいそうだから。だから、すこしでもわかりやすいよう、こどもモードにしてみたってわけだ。そんじゃ、こどもチェーンジ！

こどもです、こにちわ。しなぷすさんは、〝さいべる〟っていうかいしゃでつくられた、ポリゴンえんじんだよ。おとうさんのなまえは、コマツさん。イカしたないすがいなんだけど、てつやつづきで、ちょっとバテぎみ。それはさておき、なんでしなぷすさんがこびとさんなのかっていうと、ビジュアルてきに、このほうがつごうがよかったからなんだって。いわゆる、おとなのつごうってやつだね。

しなぷすさんは、さいしょにちらっとせつめいしたけれど、『ポリクローム』の、しんぞうといえるほど、たいせつなシステムなんだ。もっぱらのしごとは、リークやスティアをはじめとした、ゲームにとうじょうするキャラクターのうごきのかんり。せんとうシーンで、リークがズバッとてきをきるのも、スティアがまほうをベヒョルーンととなえるのも、ぜんぶしなぷすさんがあいずしてうごかしているんだ。すごいねー。

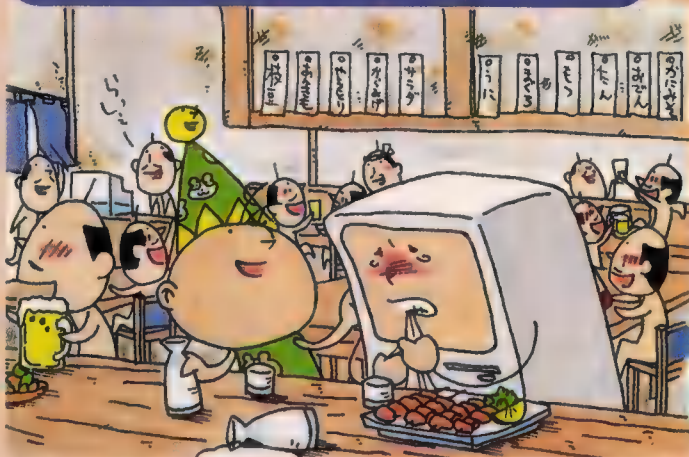
ここまでよんだだけで、しなぷすさんが『ポリクローム』にはかかせないことが、わかってもらえただろうけど、まだまだこんなの、じょ・の・く・ち。しなぷすさんの、しんのすがたをおみせしなくては。

『ポリクローム』って、3Dろーるぷれいんぐゲームで、きゃらくたーがごりごり、ぐりぐりうごくんだけど、3Dぐらふぃっくボードがなくてもあそべるんだよ。なんでいらないのかっていうと、しなぷすさんが、ものすごいはやさでグラフィックをひょうじさせてくれてるからなんだ。びょうがスピードがすっごいはやいから、おそいましんでもバッチリあそべるし。んもー、しなぷすさんってば。アンタのすごさに、あたしゃ、ほれちゃいそうだよ。では、このへんで、こどもアワーおしまい。

しなぷすさん

しなぷすさんについて その1

▲しなぷすさんは、よていひょうどおりにゲームのきゃらくたーをうごかしているんだよ。「おらぁ〜、てめぇらきりきりとはたらかんかい！ リークはあっちだろ、ぼけ！」

しなぷすさんについて その2

▲しなぷすさんは、おそいマシンのことも、たいせつにおもっているんだよ。「きみがみんなにくそマシンといわれようが、ぼくはきみのともだちだよ」。ええはなしやなぁ……。

しなぷすさんについて その3

▲すこしまえに、せけんをさわがせた3Dぐらふぃっくボードって、おぼえてるかな？『ポリクローム』はぽりごんゲームだけど、このボードがなくても、かいてきにあそべるんだよ。これって、しなぷすさんのおかげなんだ。しなぷすさん、おおきに。

キャラクターはどうやって作られたか？

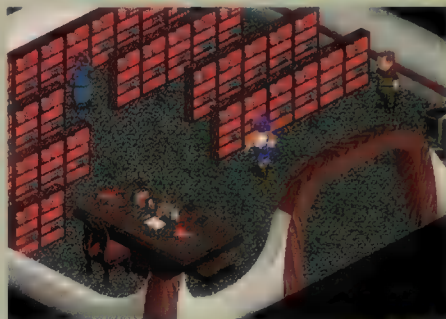
ここでは、「ポリクローム」のポリゴンキャラクターが、どうやって作られたのかを紹介するね。次のページで、作り方を写真付きで説明しているから、ここではざっとだけ触れておくけど、ポリゴンキャラクターは、4つの工程から作られているんだ。まずは、キャラクターの大まかな形を作るところからスタート。これは、ワイヤーで型取られた、ハリボテみたいなものをイメージしてほしい。でき上がったハリボテは、モデリングによって、立体的な物体（モデル）になり、これにテクスチャーと呼ばれる、モデルの洋服みたいなものをかぶせれば、キャラクターができ上がるというわけだ。

「ポリクローム」では、上のような工程で作られたキャラクターにモーション（動き）の概念を与えて、ゲームの中で動かしている。キャラクターにどんなモーションをさせるかは、201ページで紹介した、ポリゴンエンジン、「CyNAPS」によって指示を出しているそうだ。どういうふうに指示をしているのかは……、企業秘密なので、残念ながら教えられまっしぇーん。

ポリゴンキャラ作りに挑戦したくなった人は、まず、3Dグラフィックソフトを用意しよう。たくさんあるソフトのなかから、自分がいちばん使いやすいソフトを見つけ出そう。3Dグラフィックって、ある意味自分の頭に描いたものを、いかに表現できるかにかかっているので、ソフトが使いづらいと、かなりツライ。そんなわけなので、ソフト選びは慎重に。

実売価格が安くなってきたとはいえ、まだまだ3Dグラフィックソフトの値段は高め。ひとつ買うと、そうそうカンタンには買いかえられないはず。ソフト選びで失敗したくないなら、店頭デモを触る、雑誌の付録CDに収録されている体験版をためすなどの方法で、いろんなソフトを見てから、ソフトを買うといいんじゃないかな。

また、お金がなくてソフトが買えないなら、ライトバージョン（ソフトの専門的な機能をはぶいた、廉価版）を買うという手もあるぞ。ともかくポリゴンマスターになるためには、3DCGを描いて描いて描きまくって、表現手段のノウハウを習得するしかない。な〜んて、ちょっとカッコイイこと書いちゃったけど、要は慣れだよ、慣れ。

⬆ゲームでは、当然ながらキャラクターが動きまわるので、うしろ姿も手ぬかりなく作らないとイカン。

⬆「ポリクローム」には、キャラクターだけじゃなく、背景にもポリゴングラフィックが登場するぞ。

⬆ポリゴンキャラクターに表情をつけるのは、至難のワザ。愛嬌のある顔となると、さらに難易度が増すのだ。

『ポリクローム』開発関係者からひとこと

代表取締役、プロデューサー 木透基泰

ウィンドウズ95という、新しい可能性を秘めたOSの特徴を生かした、"ウィンドウズ95らしいゲーム"を目指しました。従来のゲームでは表現できなかった、ポリゴンを用いたファンタジーワールドの実現のために、95の機能をフルに使っています。

サイベル初のオリジナルゲームということで、本当に総力を結集して作りました。あとは、ログインの読者のみなさんに評価してもらえるゲームになっていることを祈るだけです。あと、「プレミアム・コインを探せ!!」へのご応募もお待ちしてます。

営業企画担当 藤井永勉

開発部チーフ、シナリオ担当 田中常晴

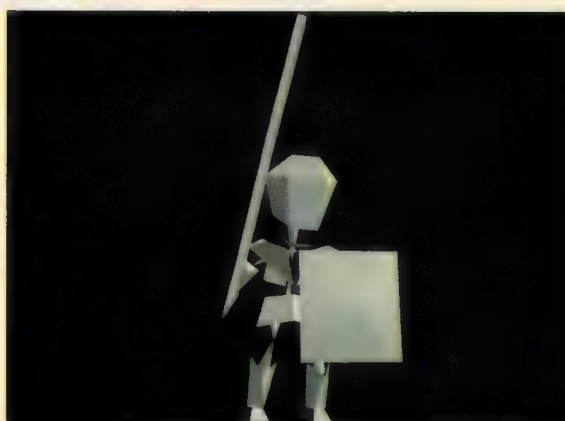
「ポリクローム」は、ウィンドウズ95専用ゲームってところがいさぎよいでしょ？　95はインストールするのが大変だけど、このゲームはその苦労をするだけの価値がありますぜ、ダンナ。かくいう私も、β版のころから、何度95をインストールしたことやら……。最新のOSで、最新のゲームをする。この時代に生きててよかったと思わないかな？

メインシナリオ、企画担当 上野秀幸

僕はプログラマーなのに、今回はなぜかシナリオを書くハメに。当初、シミュレーションだったこのゲームは、その後ロールプレイングに変更され、僕はこの企画とともに、シナリオライターとしての第一歩を踏み出すのだった……。3月5日現在、今だシナリオの打ち合わせが残っているという、完成直前まで力を込めたこの作品を、どうぞよろしく！

1 まずは輪郭(モデル)作り

●どんなキャラクターにするか決まったら、モデリングツールを使って、キャラの■■(モデル)、すなわち、骨組みのようなものを作り上げるのだ。

2 できたら形をチェック

●輪郭(モデル)ができたらレンダリングを行なう。できあがったモデルは、データ抜けなどの不備な点がないか、いろんな角度から見てチェックする。

3 テクスチャーを用意して

●お次は、モデルに貼るテクスチャーの準備。テクスチャーは、グラフィックソフトを使って描いたり、スキャナーで写真などを■り込んで用意するぞ。

4 レンダリングするのだ

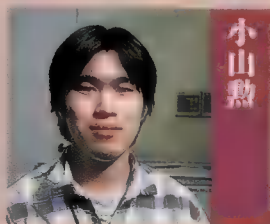
●3で作ったテクスチャーをモデルに張り付け、それをレンダリングすれば、キャラクターが完成。工程は少なくても、かなり手間のかかる作■なのだ。

メインプログラム、企画担当
小松博之

コメント!? そんな徹夜明けでコメント言われても、困りますわ。それじゃあ、ひと言だけ。「わたしは『CyNAPS』の秘密を知っている」。えぇっ、『CyNAPS』の秘密だって? ふむふむ、そういうわけですか。小松さんの苦労の結晶である、『CyNAPS』については、201ページに書かれてるので、ぜひぜひ読んでみてねー。写真は小松氏のベース。(ログイン)

マップ、企画等担当
小山勲

マップ担当にして、作詞家でもある小山です。マップのグラフィックのデキは、それはもうバッチリです。ドット職人たちのワザを、堪能してください。それから、こまかいお遊びがところどころにあるので、どうぞ笑ってやってください。

小山さんは、205ページの〝オープニング主題歌ができるまで〟でも、コメントをもらっているぞ。(ログイン)

3Dグラフィック担当
大島純一

『ポリクローム』のグラフィックを手がけました、おーしまです。おもに、モンスターの動きのCGを担当しました。なかには、「この動き、どこかで(ゲームセンターで大ハヤリした、某対戦格闘ポリゴンゲームなんですけどね)見たことあるぞ」ってなモーションを見せるモンスターがいますよ。キャラクターの動きはかなり凝ってますんで、どうぞお試しを。

魔法グラフィック等担当
平井義則

戦闘時の魔法のグラフィックと、アイコンなどの作成を担当しました。グラフィックは、現段階(3月上旬)で最終調整に入っています。全体的な印象としては、みんながんばってくれたので、いいデキになっていると思います。マスターアップまでは、まだ時間があるので(編集部注:3月上旬の話です)、もっとよくなるよう、がんばっていきたいです。

オープニングはアニメーションの連続だ！

ポリクロームのオープニングではオープニングテーマと共にアニメーションシーンが流れるようになっている。下に紹介している写真はオープニングで使用されるアニメーションの一部だが、これらがスイスイ動いてしまうのだ。開発者の弁によれば、オープニングデモじゃなく、オープニングCGでもないということなので、きっとBGMとアニメーションを同期させて何かを……。う～む、すごい工夫が盛り込まれているに違いないだろう。これには大いに期待してみたいところだな。うん。

右ではリークとスティアのポリゴン顔とアニメーション顔を並べてみたけど、どちらも味のあるイイ顔をしているよね。こういった比較も結構面白いもんだな。キミはどっちの顔が好みかな。アニメ顔？　それともポリゴン顔？

ゲームバランス調査担当　大友薫

僕はプレーヤーキャラ6人、モンスター、アイテムなど、各種データ類のゲームバランス調整を担当しています。でも、まだぜんぜんバランス取れてないんだよぉ、しくしく(編集部注：しつこいようですが、3月上旬の話です)。でも、みんながんばって『ポリクローム』をここまで仕上げたんだから、まとめ役としてはがんばらないとね。責任重大だぁ～。

BGM、効果音担当　山本真也

『ポリクローム』の曲を簡単に説明します。とてもいいです。こんな弱気で、ナイーブかつワイルドな僕に、ファンレター待ってます。あて先は、サイベルまで。18歳から27歳までの、愛に飢えてる勝気なロンリーガール、おたよりください。コンパのお誘いも待ってます。18歳から35歳までの方なら、どなたでもオーケー。おたより、あてにしないで待ってます。

アニメーション担当　前嶋弘史

初めてのことが多くて、なかなか大変でしたが、ここまで来ればこっちのもんです。さて、それだけ苦労したオープニングアニメですが、これはデモじゃありません。音楽あり、歌ありで、絵が流れる！　この、当たり前のようで、でも、今までにはないオープニングは、一見の価値アリ。また、オープニングには、見慣れない色男がひとり出てきます。

オマケ・サイベルとなかよし　寺島令子先生

リークの動くさまがカワイイっす。肩のズタ袋をゆらしつつ、ザカザカ歩いて、ぐるっと向きを変えて、「あの～」って感じで村人に話しかける。ええヤツちゃうか、リーク。ポリゴンだし。こんなん1匹飼いたいなぁ。最後は、過去にサイベルのパッケージなどに参加、現在も『TECH WIN』にて共同企画連載中の、寺島先生からのコメントでした。

オープニング主題歌『ANGEL』ができるまで

ログイン　『ポリクローム』のBGMは、何曲くらいあるんですか？
小山　28曲です。『ANGEL』は、スティアのイメージ曲なんですよ。
ログイン　噂のオープニング主題歌ですね。今回は、この曲に関する思い出話を語ってもらおうかと。
山本　『ANGEL』って、最初はアップテンポなダンスミュージック系の曲だったんですよ。でも、ボツになっちゃったんです。
ログイン　聞いてみたいなぁ。オマケCD作って入れたいですね。
小山　作詞も、現在にいたるまで、何回かボツをくらいました。理由はオトメチックだという、成人男子にあるまじき恐ろしいもので。
ログイン　わはは(コメント不可)。
小山　ボツのなかには、気に入っていたものもありました……。ま、現在のものが一番ですけれど。
山本　曲も、4～5曲はボツになってます。侮辱罪で、ボツにしたU氏を告訴したいものですね。
ログイン　『ANGEL』のボーカルオーディションはどうでした？
山本　東京アニメーター学院の生徒さんを審査して、中村裕子さんと岩瀬昭子さんにお願いしました。
ログイン　おふたりのパートは？
山本　声に張りがあって、こちらの要求にすぐさま対応できる中村さんにボーカルを、透き通ったのびやかな声の岩瀬さんにコーラスを担当してもらいました。
ログイン　おふたりは、レコーディング中、どんな感じでしたか？
山本　かなり緊張していたようです。僕はボケーっと見てましたが。
ログイン　この曲の聴きどころを。
山本　この曲は、"空"のイメージで作りました。ため息まじりで歌う、最後の「強く～」ってところがエッチっぽいです。
小山　スティアの、リークに対する素直な思いが込められてます。
ログイン　最後にひと言。
小山　一緒に歌ってください。
山本　ファンレターください。

山本真也
『ANGEL』作曲担当

小山勲
『ANGEL』作詞担当

⬅ボーカルの中村さん(中央左)いわく、「前向きな歌詞と、ノリのいい曲、それと私の声を気に入ってくれればいいな」とのこと。

コインを探すのだっ!!

『ポリクローム』の世界を冒険しているとコインを発見することがあるのだ。だが、コインを集めたからといって冒険が楽になったり、とてつもなくスゴイ魔法が使えたりするわけでもない。じゃぁ、このコインってなんのためにあるのさ？　ということになるんだけど、このコインはプレミアム・コインといって、集めることでプレゼントがもらえてしまうというすばらしいアイテムなんだ。原稿を書いている時点では詳細は決まっていないようだが、なんでもお楽しみディスク＋αのプレゼントが100名分も用意されているらしい。募集期間は発売日の4月12日からスタートして7月12日までの3ヵ月間にわたって行なわれるらしい。

ゲームにのめり込んでガンガン物語を進めてしまうのもいいけど、ワザと寄り道しながらじっくりとシナリオを進めていくほうが、コインも見つかるし、何か新しい事実に気がつくかもしれないぞ。まさに急がばまわれってことかな。なお詳しい募集要項についてはパッケージ内の応募方法を見てくれ。コイン集めは結構燃えるんだな。マジで。

あちこちにコインが……

発売日は4月12日！
ユーザーのみなさん
買ってくだサイベル

特集2 宇宙戦士J ネットワーク対戦プロジェクト発進！

したいと思ったりして。なぜなら面白いからだ！

次世代パソコン環境はネットワークにある。糸電話よりはるかに高機能なネット環境の現状と将来を、宇宙を守る男、宇宙戦士Jが、なりゆきで語るぞ！

今、対戦が熱いのよ！というのはあれかな？

んー、あれだ。私が地球を守る宇宙の戦士、宇宙戦士Jだ。発音は〝うちゅうせんしじぇい〟であり、〝うちゅうせんしつりばり〟ではないから油断するなよ！　かつては、『DOOM』で活躍していた私だが、特技は飲みこぼしと食べこぼしで、エンピツとかしっかり握っていたつもりなのにうっかり落としてしまったり、激しく物忘れをしたりと、そりゃもう大騒ぎ。まこと、宇宙を守る仕事というのは、ことほどさように大変であるということだろう。

さて、読者諸君もすでにお気づきのことと思うが、実は、そんな話はどうでもいいのである。このさい、DOOMのことは置いといて、(置いておくのポーズをする)ここでは、最近パソコン業界でクローズアップされてきたと言われる、ネットワークとその環境について

宇宙戦士J

話をするという、不敵な魂胆なのだ。あまりにも意外で、専門家の言うところの、びっくりしたという人もいるだろうが、一番びっくりしているのは私なので、ひとまずは安心していただきたい。

人間の脳ミソは、実に60億もの神経細胞によって形成されている。誰が勘定したのか知らないが、根気のいることであっただろう。これは、にわかには信じがたいことかもしれないが、編集部にいる編集者、たとえば、近藤バケゆきのような生き物でも、神経細胞の数は同じであり、ものを考えたりしゃべったりできるのだから、自然つーのは偉大なものだ。

DOOM II

神経細胞は、それ自身ではたいした働きをしない。刺激を受けると電気的に興奮し、しばらくすると興奮が収まる。なーんだ、オレと同じだ、と思ったキミはバカ。

しかし、そんな単純な働きしかできない神経細胞も、膨大な数が集まることにより、おのおののつながり方が複雑になり、全体として反応し、思考し、あまつさえ文明を築いたり、デートしたり、女の子とホテルにいったり、デートしたり、ちくしょー、ぐやじー。

つまりはそれと同じことなのである。何が？　ああ、パソコンが。

そうそう。一台では当然ながら一台でできることしかできない。しかしそれらが、何台、何十台とネットワークされることより、何台分、何十台分もの仕事ができるようになるって、当然のことじゃないか。ああ、すばらしい！　というわけで、諸君も下の写真を見てほしい。関係ないけどキレイね。

銀河系

簡単コラム ネットワークゲームの歴史

ネットワークゲームの元祖とは?という質問には、実のところ答えられそうにもない。なぜならば、世界で最初のネットワークゲームのタイトルは、残念ながら断定できないからだ。コンピューター上にゲームが生まれはじめたころのコンピューターって、まだパソコンじゃなくて、実は大学の研究室や大企業の開発室みたいなところで使われていた大型コンピューターだ。当時のコンピューターというのは、高価なもので、最初っからネットワークされていて、一台のCPUを何人ものユーザーで使う、そんな代物だったから、つまりどんなゲームも最初からネットワークゲームであるといえばある、というのが理由なのだ。初めてのコンピューター(ネットワーク)ゲームは、大学や各種研究機関の一種の遊びから発生したわけなんだ。もっとも当時のネットワークゲームは、まだ対戦という形ではなく、おのおのの出したスコアを競うという形が普通だったんだけどね。

その後、『スペースウォー』や、あの『ポン』の登場で、残念だけど、実はこのころからコンピューターゲームは、ネットワークタイプではなくスタンドアローンタイプへ進化しはじめちゃうんだよね。

というわけで、次のネットワークゲームの波は、パソコンが登場し、パソコン通信が流行りはじめるまで登場しなくなっちゃったわけ。といっても、1980年には、世界最大級のパソコン通信ネットワークの"コンピュサーブ"上に、同時に200人までプレーすることが可能なウォーゲーム『メガ・ウォーズ』が生まれているんですけどね。アメリカでは、この時代を境にして、ひとつのゲームをたくさんの人で遊ぶ、といった行為がすでに認知され始め、少々ゲームとは言い難いけど『ハビタット』が生まれたり、フライトシミュレーターものにこぞって対戦モードを組み込んできたりと、アメリカではごく普通にネットワークゲーム化が進むんだよね。

で、現在に至るわけだけど、日本ではこれからという感じなのだ。

つながっている

⬅インターネットの時代だし、ネットワークゲーム時代も、もうすぐだ。

コンピューターは……

⬅実はコンピューターって、最初はネットワークされているものだったんだ。

かつて、私はバーチャルシステムのマシンを使っていた。これは、分散処理による仮想オペレーティングシステムのとかそういった話ではなくて、フロッピーディスクを持って編集部をウロウロし、空いているパソコンを見つけると、そこで仕事をさせてもらうという最新鋭のやり方だ。問題点として、持ち主がやってくると作業が停止してしまうということがある。「どけよ、おやじ」というマジックワードとともに、全タスクがホールド状態に陥るのだった。うむ、諸君の言いたいことはわかるような気がするので、この話は終わり。

何を述べたかったかというと、当時はパソコンのネットワークなんかなかった、ということだ。どれもこれもスタンドアローン、いわゆるダルマさん状態だったので、ニフティサーブだとか、モデムを介する通称パソコン通信には入っていたものの、数台のパーソナルコンピューターによる協調的こらボレーション環境など、夢のまた夢のような、そもそも、思いもしなかった、というのが正直なところだ。ところで、こらボレーション環境って、なに?

まあいい。よってもって、ネットワークによる対戦とその面白さなどという事実は、パソコン雑誌の編集者でありながら、わりと、ゲームが下手というか、大戦略でも飛行機が落ちるというか、信長の野望全国版で負けるやつなんか生まれて初めて見たなどと言われちゃって恥ずかしいやらうれしいやらであった私としては、対戦というと、縁台の将棋か碁くらいしか思いつかず、ちっとも知らなかったのであります。かしこ。

ちなみに、ここで言う"対戦"とは、ふたり以上の人間と人間が、コンピューターを介しても介さなくても、一定のルールにのっとって遊ぶことを意味しているので、対戦イコール、ネットワークってわけではないことを記憶しておきなさい。そんなこと、言われなくても知っている? 生意気だ。

初期のネットワーク

パソコンネット娯楽とはなんなのか？

人類の歴史は戦う歴史だからネットワーク

あ、さて、突然ながら人間は戦う生き物なのだ。戦うと言っても、あ、ちくしょー、このやろー、という戦いだけでなく、よし、そっちがこうくるなら、こっちはこうだ。どうだ。どうだ、などという戦いもあるし、いーじゃないですか、悪いようにはしないから、ほんと、一回、一回だけ。というようなスタイルの戦いもある。

ようは、自分の意志を他に強制的に押し通す手段として、そこに戦いが発生するということであり、戦いがなければ、作ってでも戦い続けるのが人類の基本的人権であるのではないかと、小生愚考する次第でありますが、べつに、青春なので若者たちよぶん殴り合おう的なパワー礼賛というわけではなく、わたくし、今年で37歳になり、ログイン編集部で宇宙戦士などやっておりますが、実生活においては腕っぷしすこぶる弱く、ここ一番、勝つか負けるかの大勝負において必ず負けるようなタイプですので、その点、誤解なきよう。

何を言っているんだ、オレ。

そう、もちろん、だから、我々の最大の関心事であるパソコンゲームシーンにおいても、対人間の、すなわち対戦ゲームがかなり燃える、というか我々人類の根元的琴線に触れるというか、まあよーするに面白いわけなんだな。

もちろん、別段対戦でなくても、パソコンゲームは面白い。どんなゲームでも、結局のところ、どこかの誰かが作ったわけであり、想定されるユーザーに対し、えへへ、ここにこーゆートラップをしかけといたらきっとハマるな、えへへ、ここんとこで敵を出してやれば、プレーヤーはきっと弱っているはずだから、ゲームオーバーだな、くっくっく、てな具合で作られているに違いない(⬅誤解あり)のだ。

したがって、基本的にどんなゲームも知恵と知恵の対戦には違いないのだけど、相手は目の前にいて、様々な反応をしてくれる対戦と違い、時間的、空間的な隔たりがちょっとばかり大きい。

たとえば、ウィンドウズ95の裏技を発見し、やったー！ と立ち上がってみても、太平洋を越え、8000キロメートルのかなた、シアトル郊外のマイクロソフトのプログラマーはなんの反応も示さないはず。クシャミぐらいはするかもしれないけど。

たとえが変か？ そうか、最近野菜が不足気味なのだ。宇宙を守る戦いも。なかなかにツラいのだ。

衝撃版 ある宇宙戦士の一日

⬆⬅銀河系内東京都初台階段上る、にある宇宙戦士の秘密基地。いやもう。大丈夫、大丈夫、正気ですから。それはともかく、ネットで勝負を挑まれると、宇宙の平和のために、宇宙戦士Jが戦うというシカケになっている。今はまだだが、そのうちなる。そうすれば、パソコンはさらに発展する。

⬆➡宇宙を守るだけの男、それが宇宙戦士Jだ。ふだんはしがない独身の中年男だが、いつでも、しがない独身の中年男だ。しかし、いったんネットで試合を挑まれ、それを示す赤いサイレンが回転し始めると、彼はいそいで着替え、戦いの場におもむく。そうではあっても、やはりしがない独身の中年男にはさっぱり違いはないので、とほほ。

対戦経験がなければそれは対戦未経験だ

などといろいろ言ったところで、ちょっとヒキョーな言い方で申しわけないのだが、世の中は言ったもんの勝ちなので言ってしまうが、対戦したことのない人には、この面白さというのはわかってもらえないかも知れないワ。

そう。私自身にしても、タダでもらっているログインを読んで、ネットワーク対戦ってすごいんだな、アメリカでは大流行なんだな、リアルタイムでほかの人間と戦えるんだな、燃えるんだな、コンシューマー機では難しいだろうな、まるでゲーセンみたいだななどとは知っていたが、なるほどそうか、そうであるのか。ところで、それはそれとして、メシでも食いに行こうかな、という具合で、あまりリアリティーはなかったのだ。

もちろん、そうであった理由のひとつに、環境の未整備状態、というのがある。最先端のログイン編集部のことだから、編集者の各パソコンとプリンターは小規模ネットワーク、いわゆるLANによってつながっている。この最先端のLANは、プリンターと直結してあるパソコンに、各パソコンがケーブルでつながっているだけという、別に最先端でもなんでもないものなので、たいしたことはない。しかも、数年前はパソコンの能力も低く、MS-DOSのネットワークに対する対応も未熟で、ネットワークを利用するソフトもほとんどなかった。基本的にみんなはワープロで書いた文書をプリンターで打ち出していただけだった。しかも、最も重要な問題として、私のパソコンがネットワークに入っていなかった、というんだから笑っちゃうよな。なあ。

だって、ボードとか入れなくちゃならないし、入れたら入れたで、いろいろと設定が面倒っちいし、プリントアウトをしたいなら、あーチミチミとそこらへんの編集者を呼びつけて、これ、プリントしといて、早くね、とお願いすればそれでよかったからだ。

しかし、私が鼻くそをほじりながら、あーチミチミと言っている間に、すでに気づいているだろうけど、状況は劇的に変化したのだ。

重要なケーブル

簡単コラムJ ネットワーク対戦が体験できるスポット

T・ZONE電脳宮殿

秋葉原にある、T・ZONEミナミの7階といえば、連日インターネットカフェでにぎわいを見せていることで有名だが、その同じフロアにパソコンゲームを体験できるスポット、“T・ZONE電脳宮殿”がオープンしたぞ。入場料はひとり300円だが、当分の間は無料なので、興味のある人はぜひ遊びに行ってみよう。

ここでは、最新のパソコンゲームを実際に遊べたり、購入したりすることができるのだが、なかでも面白いのは、『DOOM II』や『Descent』といったゲームを、ネットワークで対戦することができるところ。

まぁ、ネットワーク対戦はスゴク興味があるけど、なかなか実現するのは難しいなぁ～、と思っている人は、ここに遊びに来るのもいいだろう。特に、友達どうしでやるネットワーク対戦ゲームを一度味わったら、必ず病みつきになるに違いないぞ。

また、ネットワーク対戦自体に興味がない人でも、最新のゲームを購入前に体験できるのもウレシイところかも。T・ZONEでは、今後出店する札幌店、福岡店でも、同様の施設を作る予定だそうだ。楽しみだね。

●住所
〒101　東京都千代田区外神田4-3-3
●営業時間
10:30～19:00、年中無休
●料金
30分300円(入場料として)
●問い合わせ
☎03-3818-0678(PRクリエート)

⬆ゲームセンターのような、明るい雰囲気がとってもいいぞ。やるなT・ZONE。

パソコン広場 LANLAN

文京区湯島にある、パソコン広場LANLANでは、最大で8人までのネットワーク対戦が楽しめるぞ。ゲーム自体は、お店においてあるものだけではなく、自分たちで持ち込んだもので遊んでもオーケーだ。

また、パソコンをさわったことのない人には、お店の従業員がやさしく指導してくれるので、安心して遊びにいっちゃおう。

さらに、対戦ゲームで疲れたときには、無料のホットコーヒーを飲みながら、パソコン通信やインターネットなどにアクセスして楽しむこともできたりと、いろんなパソコンの世界を堪能できるのもこのお店のいいところなのだ。

このように、パソコンゲームのネットワーク対戦を楽しめるスポットは、都内でもまだまだ数える程度しかない。まぁ、インターネットが普及したおかげで広まった、インターネット喫茶のように、あちらこちらの街で楽しめるようになれば、そのうちにネットワーク対戦ゲームの強者があらわれて、新宿ピョンピョン丸だの名のるヤツとかでてきたりして、面白いかも。あっ、Jもいるか。

●住所
〒113　東京都文京区湯島3-35-5橋本ビル2階
●営業時間
10:00～23:00、年中無休
●料金
60分800円
●問い合わせ
☎03-3835-3788

⬆お店の中は、このようにパソコンが並んでいるぞ。料金は、1時間800円だ。

理想と現実の狭間で

どこまで話したのであろうか。そうそう、私がうっかりしいるうちに、編集部内のネットワーク環境がガックリ変化したということであった。だいたい、私はいろいろとうっかり見過ごすことが多く、竹を割ったら中のかぐや姫の首まですっ飛ばし、それにも気づかず中指に刺さった竹のトゲのことしか覚えていないという、スカっとした粘着質なので、体制の変化にはなかなか気がつかなかったのは無理もない話だ。とはいえ、パソコンが速くなったとか、ネットワーク機能をフィーチャーしたソフトが増えてきたとか、何よりも、マイクロソフトがウィンドウズ95を発売し、それによってネットワーキングがより簡便になったとか、まあ、そういうことは誰でも知っているので書かない。

いずれにせよ、私の知らないうちに状況はグッとよくなりグッド。いよいよ、私も話題のネットワーク対戦に乗り出すことになったのである。しかし、本当にこれはなんというか、昔懐かしい縁台将棋のハイテク版と言っていいのであろうか。それとも、新次元の娯楽であると言っていいのだろうか。言うだけならタダだから、なんとでも言えるのだけど、意外な真実として、私はDOOM対戦で本当に強かった、というのがあげられる。てっきり口だけだと思ったら、本当に強かったりして、こんなことあるのだろうか？　という雰囲気が濃厚だ。あ、自慢してますか。こりゃどうも、気がつきませんで、おそれいります。

編集部という、ある意味めぐまれたパソコン環境にあるため簡単にネットワーク対戦を楽しめたのだが、今では、様々なゲームが、様々な形態で楽しまれ、それが普通になりつつあるのだ。

対戦相手の反応
対戦で相手を負かすと、相手はこのように激しく反応する。これが対戦の醍醐味。

簡単コラム　ネットワークゲームあれこれ

DUKE NUKEM 3D

パッケージに「DOOMは死んだ」なんて、とんでもないことが書いてあるが、画面の緻密さと動きのよさは確かにすごい。特に炎、爆発などのエフェクトは最高。そのぶん、高速マシンでないとツライが。

DOOMⅡ

隣で「死んだ」なんて言われているが、どっこい、伝統と格式では本家にブがあるかも。サードパーティーによるユーティリティー、マップ類もふんだんにあるし、対戦モードでの燃え方もなかなかのもの。

コマンド アンド コンカー

悪の軍団と正義の軍団に分かれ、敵を滅亡させるため戦う。ストレートなシューティングと違い、こっそり隠れていろんなことができるのが面白い。対戦相手の人間性が比較的如実に現われてくるのだ。

HEXEN

剣と魔法の世界を舞台にしたDOOMといった風情のアクションゲーム。ネットワークによって最大４人までプレーできる。拾った武器が強いか弱いか、使ってみるまでわからないのがなかなか面白い。

EF2000

LANによって８人までの対戦が可能な最新鋭機のフライトシミュレーター。単純なシューティングと違い、ある程度の知識を要求するところがシミュレーションのダイゴ味。これも高速マシンが○。

メタルマリーン

こちらは通信によるふたり対戦が可能な戦略シミュレーション。身長16メートルの巨大ロボ、メタルマリーンを使いこなして勝利をつかめ。マシン２台を直接シリアルケーブルでつないでの対戦も可能。

INDYCAR RACINGⅡ

アメリカ合衆国で人気のインディカーレーシングを舞台にしたレースゲーム。いろんなところが実際と同様なので、単純なレースゲームだと思うとかなり難しい。ハンドルコントローラーは、もう必需品。

LODE RUNNER ON-LINE

昔懐かしい「ロード・ランナー」がウィンドウズ95対応で、しかも通信対応にバージョンアップされた。対戦はLANでもシリアルケーブルでもモデムによる通信でもオーケー。ま、頭、使ってみて。

ご家庭ネットワークは実現できるはずだ

現在、編集部ではDOOM以外にも、様々な対戦ゲームが楽しまれている。いいかげんゲームすんのやめて原稿書けよ、というくらい楽しまれている。ようするに、さっきも言ったように、ここは特殊な条件にある場所で、一般的な読者諸君には関係ないのだろうか。結論から言うと、うーん、そうなのかな？　なんてのはどうだ。

しかし、編集部のすみっこの宇宙戦士の席から立ってあたりを見わたすと、美しい景色こそまったく見えないものの、同じパソコン環境にある編集者ではあっても、ネットワーク対戦にはまっている者と、まったく無感心な者の二種類に分けることができる。この分類は、トイレで尻を前から拭く派と、うしろから拭く派に分けるくらいの意味合いしかないものの、ちょっとばかり重要な含みがあるような気がしないでもない。

すなわち、やっていないヤツというのは、これまで一度もやっていないチェリーな感じのヤツであり、一度でもやったことのあるヤツというのは、これからもサルのようにやり続けるいうことだ。なんの話をしているのだろうか、私は？　ちなみに、私はトイレで前から尻を拭く派である。

物事には、メリットもあればデメリットもある。システムソフトの『大戦略』の開発動機は、ひとりでもボードゲームが遊べないか？ということだった、という記事を読んだことがある。最近若人の間でちっとも麻雀が流行らないのは、いちいち4人も集めなければならないのが問題だとか。ひとりっ子が増え、キッズコンピューターは売れているものの、野球盤なんか誰も知らないみたいで、そんな話はどうでもいいですね。

パソコンゲームの基本は、ある点ではそういうところにあるのだろうから、必ず相手がいないとできないネットワーク対戦が面白いなどと言っても、ピンとこないのはいたしかたないかも知れない。しかも、環境的にもご家庭では無理があったりなかったり、さらには、多少なりともお金がかかるとあっては、二の足を踏むのもしょうがない、なんつーところかな。

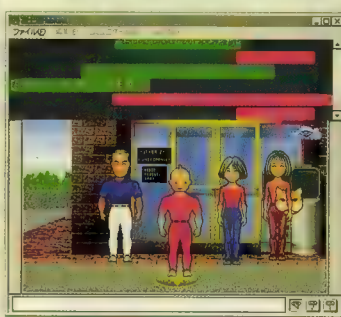
でまあ、最初の疑問に戻るのだが、我々は特殊な環境にあって、読者の皆ちゃんにはあまり関係のない話なのだろうかということね。率直に言って、そんなことはない、という気がいたしますから不思議。たとえば、あなたのパソコンは何台目？　私は、もうはや3台目。昔のマシンはどうしてます？　ああ、押し入れ。あるいは、弟にやっちゃった。バラして基板をながめているキミはマニアック。

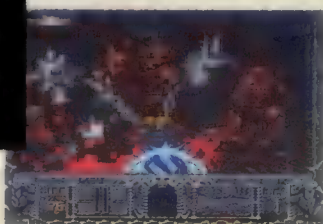
パソコン2台だったらケーブル1本でつながるし、その時点で、かつての中古マシン、今や秋葉原で7万円というパソコンでも、たいそう意義深く使うことができる。友達が遊びにきたら、キミはお茶の間の、そして友達は台所においたパソコンを使って対戦ゲームができるかも知れない。もちろん、学ぶべき事柄は多く、実現に至る道にはいくつものハードルがあるが、夢物語じゃないんだわさ。

簡単コラム そんなにお金はかからない?

何かをすると、金がかかる。これは貨幣経済、資本主義の基本であり、パソコン通信やネットワークも、この原則からは逃げられないのは皆さんも先刻ご承知でしょ。では、実際にはどれぐらいかかるもんなんだろ。

パソコンどうしの接続となると、モデムの接続が基本かな。これだと、費用はモデム代と電話代だけ。お次は家庭内LANを引いてみる場合だ。DOS/VやPC-9801などの、MS-DOSマシンが2台あるとして、1枚1万円弱のLANボードを2枚買えば、2万円しない程度となる。しかも、LANは3台以上のマシンも接続することができる。ただ3台以上を繋ぐのであれば、HUB(ハブ)というパーツが必要になるので注意ね。さらに、これらはネットワーク対戦ができるゲームではたいていサポートされている。

さて、モデムは持っているけれど友達がいない。余計なマシンがないのでLANが引けない。なんて人も大勢いることだろう。安心しろ。そんな不幸な人たちのために、立ち上がってくれた会社があるのだ。まずは、〝X Dimension〟。電話回線を使って、まったく知らない人と『DOOM』などの対戦ができる。料金は、電話代のほか1分10円。詳しいことは、下の電話番号まで。また、チャットがビジュアル的に発展したものとして、〝ハビタットⅡ〟がある。こちらはまだ、料金体系が決まりきっていないのだが、1分6円ほどになりそうだということ。これも詳しいことは下の電話番号で聞いてみて。

➡コンピューターの中の仮想の町で生活する。ハビタットⅡであります。

⬆➡X Dimensionでは、さまざまなゲームで対戦ができる。ただしユーザーそれぞれが、ゲームを持っている必要がある。

お問い合わせ先	
X Dimension	☎03-3255-7396
ハビタットⅡ	☎044-754-3218

次世代ネットワーク対戦への選択

ネット化された都市

よーするに、現在のパソコンエンターテイメント世界に求められているのはというか、私が個人的に求めているのはというか、ときどき、思い出したように求めているのは、個人レベルにおけるパソコンネットワークインフラストラクチャーのすみやかな整備、ということだ。このように文章中に適度に英単語を織りまぜると、書いている本人が十分に把握していない事柄でも、なんとなくもっともらしくなるから、諸君もたまにためしてみたまえ。私のように、しょっちゅうやっていると馬脚を現わすから要注意だ。

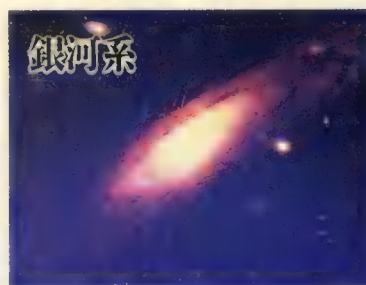
なんつってな。

郵政省やNTTでは、インターネットを含むパソコン通信の状況改善を進めているが、宇宙戦士の目から見ると、きわめてスローペースだ。通信事業全体に、さらに規制緩和を促進する必要があるし。他のアジア各国の状況を見ると、国を挙げてインフラ整備に取り組んでいて、えー、あー、カンニングペーパーにしてた新聞がどっかいっちゃったので、これ以上難しい話は続けられないが、私としては、もっと電話代を安くして、ISDNくらい簡単にひけるようにして、ってところかしら。うふふふ。

そう、いいところに気がついたね。すでに論旨は家庭内ネットワークから、いわゆるモデムを介した広域ネットワークに勝手に進んでいたのだ。パソコンエンターテイメントのさらなるプログレスには、インターネットを含むパソコン通信は欠かせないと小生思う。それも、非営利的に、難しい言葉で言うと、タダで楽しめる通信がほしいんじゃないかな、っと。

台湾

韓国

銀河系

©ボンカラー・フォト エイジェンシー

簡単コラム こんなネットワークゲームはイヤだ

- ●やられると痛いうえにかなりしびれる対戦
- ●取り引き先の社長相手に接待対戦
- ●自分も脱がなきゃならない対戦脱衣麻雀

いくらネットワークゲームが面白い、なーんていったって対戦がイヤな場合だってあるよな……。たとえば、会社で部長と接待対戦とかね。「いや部長の惑星破壊砲は、お強い」、てな対戦はげんなりだしね。

マンネリ対戦がもとで発展する、やられると痛いリアルバーチャルリアリティー対戦もイヤだね。負けると粉や水が頭上に降ってくる底抜け脱線ゲーム対戦もイヤ。対戦相手が美女のはずが実はネットワークおかま対戦とか。4人で対戦してたはずのDOOMなのに、気がつくと自分ひとりが走りまわってたロンリー対戦。

あー、イヤイヤ。こんな対戦イヤ。

夢のネットワーク

ネットワークは、偉大である。とにかく一瞬にして情報が世界中を駆けめぐってしまうわけだから、もう鬼に金棒。しかもその金棒、アフリカのチョロンパ族の頭を叩くこともできれば、北蒲原郡の宇宙戦士Jのタマキンをつぶすことも可能なんだから。もちろん、居ながらにしてね。

そんな偉大な夢のネットワークも、実はまだまだ問題も山積みの状態。その最大の問題は、なんといってもネットワークするためにかかる料金。現在のところ、パソコン通信にしろ、インターネットにしろ、使うたびに電話代はかかるし、契約するネットワークサービス会社にもお金を支払わなければならないのだ。お金がいくらあってもたりない地獄。ネットワークなんぞ、夢のまた夢って感じだろ! まさに夢のネットワークだ。

それでは、この接続料金が、無料もしくは半額になったらどうだ? 人々は、自分のパソコンを巨大なネットワークに接続しはじめ、夢中になり、猫もひしゃくも、ひしゃく? 杓子だろ、杓子。まっ、このさいいっしょだ。つまり、猿もハボキも、インターネット、という時代になる。

オレはインターネットはやらんよ、と思っている人も多いだろうが、電話やファックスと同じように、社会人になって会社に入れば、必ず使うことになるし、学校教育にだって導入されるだろう。世界規模のネットワークになれば、高い電話代だって世界水準になって安くなるはずだし。そのとき料金は、当然必ず会社や公共施設が負担することになるだろう。

夢のネットワーク、それは世界規模の接続料無料メディア。正夢だな。

次世代の娯楽の王国はたぶんネット上にある

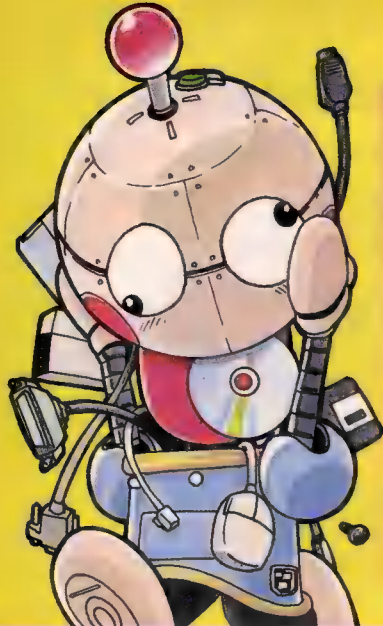
ネットワーク上に、ハブ七冠王がいて、キミの対戦を待っている、なんつーことになっていたら、どうします? おそらく、日本中の将棋好きのお父さんたちは、パソコンを買って勉強してネットワークに入ろうとするだろう。ネット上に、新宿グロッキーとかピョンピョン丸とかいう人がいて、対戦格闘ゲームでキミを待っている、てことになったら、どうする?

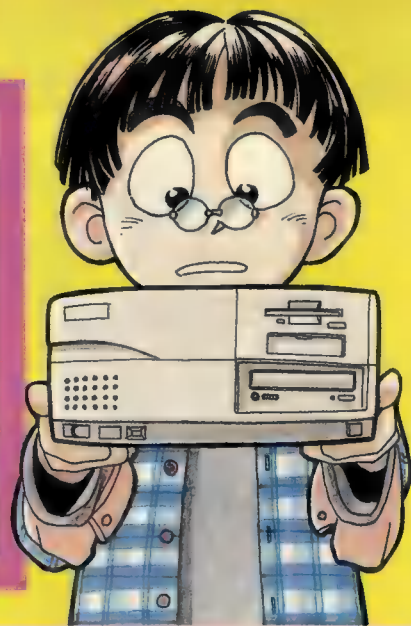
このように、おそらく、これからのパーソナルコンピューターの娯楽はネットと大きく関わり合っていかなくてはならないだろう。それも、誰でもが気軽に、安価に、できればタダ、というのがキーワードだ。たとえば、ログインみたいなところが、ネットを開局し、数々の対戦ゲームの強者を集め、諸君の対戦を待っている、なんて状況が実現したら、それはそれで、すごいので、やってみるつもり。主役はもちろん宇宙戦士Jだし、ほかにアテはないのだけど、パソコン娯楽を積極的に提唱するわしらとしては、そうあってしかるべき。対戦ゲームそのものにしても、こちらで作って、タダで配る! くらいの気概が欲しいところだ。

そして、対戦前の練習はもちろん家庭内ネットで行なう。練習もなしで私に挑むなんて、10年早いんだよー、なんてね。ごめんね。

さらにインターネットに入って、「アメリカで一番長い川はミシシシピッピッピ川です」などという最新情報にアクセスするのもいいだろう。私はうっかりしていたが、未来はすぐそこまで来ているのだ。ああー、いっちゃった。

プレゼント

さて、今まで読んではみたものの、何が何やら、という血のめぐりの悪い人もいることだろう。安心しろ。私も似たようなものだ。というわけで、プレゼントかな。右の、基本的に非売品の、よく考えたら売っても売れなさそうな、Tシャツを抽選で1名に。はがきに住所、氏名などを書いて送れ。発表は発送をもってだ。

パソコン用語の
基礎知識

中学校の入学式のあと、入学祝いにと親戚のおじさんにパソコンを買ってもらった太郎君。パソコンを使ってたくさん遊ぼうと考えていたけれど、いざパソコンを使ってみると、わからない単語が多すぎて多すぎて。

太郎　このケーブルをここに差し込めば……、さぁできたぞ。これで全部のケーブルの接続が終わったぞ。でも……これからどうすればいいのかな。とりあえず電源を入れてみるかな。あ、ホイっと。おや？　なんだろう？　この文字は……〝MEMORY〞って出てきて数字がドンドン増えていくぞ。まぁいっか、と思ったら、また違う文字が出てきたぞ。〝固定ディスク起動メニュープログラム〞？　なんだぁ？　しばらく待ってみよう……、きっとすぐ違う文字が出てくるさ。

1時間経過……

太郎　なんだかなぁ〜。〝固定ディスク起動メニュープログラム〞ってところから先に進まないぞ？

博士　じゃんっ！

太郎　わぁっ!!　なんだ？　先に進まないでゴム毬みたいなモンがでてきたぞ。姿かたちから考えると……おまえ、コ○助？

博士　違うナリー！　って、ボクはキミみたいにパソコンが初めての人を手助けするロボットナリ。

太郎　やっぱナリナリ言ってんじゃねぇか、このゴム毬人形。

◆パソコン付属のマニュアルがやさしくなっても、やっぱり難しい単語はでてくるのだ。専門書がたくさん出ていても、

まずはマニュアルを読んでみよう

博士　パソコンは何を買ったの？

太郎　NECのPC-9821Xa10っていう名前の**パソコン**。親戚のおじさんが、「安くなってるし、これくらいで大丈夫だろう」って……。

博士　そうだね。おじさんの選択は間違ってないよ。

太郎　どうして間違ってないの？

博士　それはね、パソコンには計算したり命令を処理する**CPU**というものがあって、これは人間でいうところの脳ミソなんだ。そしてこのPC-9821Xa10は、**ペンティアム**という高性能なCPUを持っているからだよ。

太郎　CPUとかペンティアムとかいったいなんのことなのか、よくわかんないよ〜。ねぇ、教えて。

博士　人から教えてもらう前にちょっと自分で調べてみない？　たとえばホラ、パソコンを買った箱の中に〝**GUIDE BOOK(ガイドブック)**〞が入っていたでしょ。いわばこれがパソコンの説明書、つまりマニュアルってわけなんだ。太郎君みたいに初心者の人は、最初のうちだけでもマニュアルを見ながらやるとわかりやすいよ。それに、何か困ったことがあったときにマニュアルを見るクセを今のうちからつけておけば、自分の力にもなるからね。

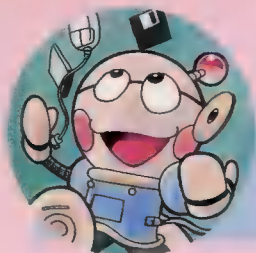
太郎　まずはマニュアルを読むことからか……。困ったときもマニュアルを開けばいいんだね。

博士　そうだね、パソコンに詳しい人がそばにいると聞きたくなっちゃうけれど、少しだけでも自分で調べればCPUとかペンティアムっていう単語の意味もきっとわかるようになるはずだよ。

太郎　ところで、さっきから普通の文字だったり、太字で書かれていたりするけれど意味あるの？

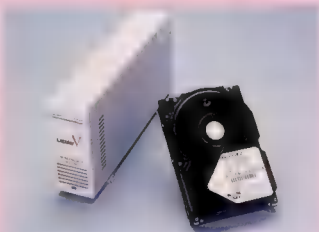
博士　モチロン！　このコーナーの一番最後で、太字で書かれている単語は全部説明してあるのだよ。だから本文を読むだけでなく、217ページの用語辞典を合わせて読んでいけば、きっとパソコンの用語に詳しくなれるぞ。

●PC-9821Xa10

●CPU(ペンティアム)

パソコンをさわってみよう

博士　それでは太郎君。さっきの続きをやってみようか。

太郎　そうそう、さっきは〝固定ディスク起動メニュープログラム〟というところで止まっていたんだ。このメニューっていったい何？

博士　これはね、パソコンの中に〝**固定ディスク**(**ハードディスク**ともいう、以下ハードディスク)〟というものがあるんだ。パソコンは普通ハードディスクから起動するんだけれど、起動するときにふたつあるうちのどちらを起動させるのかを選ぶためのものなのだよ。

●ハードディスク

太郎　なるほどね。で、この場合どっちを選べばいいのかな？

博士　最初のうちは〝1.MS-DOS 6.20〟と書かれたほうを選ぼう。そのまま〝**リターンキー**〟を押せば、選択したことになるよ。

太郎　〝固定ディスクの内容を確認しています〟って出たよ。

博士　それは、ハードディスクの中身を調べているってことだね。このパソコンが現段階で、故障していないかどうかを確認しているんだ。でもこの画面が出るのは最初の1回だけだから、もう二度と見ることはないけれど安心してね。

太郎　あ、終わったよ。画面が変わって〝ディスプレードライバーの選択〟になったよ。

博士　これは画面に表示するのに使う**ドライバー**を選択する画面だ。

太郎　ドライバーって、プラスとかマイナスがあるあれを選ぶの？

博士　うんにゃ、パソコンの周辺機器などを使うときに、その手助けをしてくれるソフトのことをドライバーというんだよ。

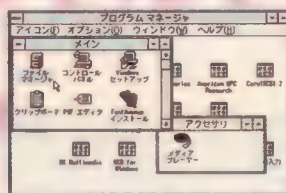
●ドライバー

博士　この場合のドライバーは、**ディスプレー**に表示させる情報の量を変更するためのものなんだ。〝〜〜 ＊ 〜〜　ドット〟と書かれたものがいくつかあるけど、いまは数字が大きいほうを選べばいい。

太郎　選ぶのはキーボードの数字が書いてあるキーを押すんだね。

博士　そう、数字だけが書かれているキーのことを〝**テンキー**〟というんだ。覚えておこうね。

太郎　じゃあ、5番を……と思ったけれどやっぱ4番にしよ。4のキーをポチッと……あれれ？　博士、〝**ウィンドウズ**〟っていう画面に変わったよ。これは？

博士　ウィンドウズというのは、いわゆる〝**OS(オーエス)**〟と呼ばれるソフトの一種で、パソコンを操作するのに必要なソフトのことなんだ。OSの種類には〝**MS-DOS**〟や〝ウィンドウズ95〟などがあるから、覚えておくといいよ。

●ウィンドウズ

太郎　ウィンドウズが始まったけれどこれからどうするの？　キーボードのどのキーを押してもなんだか変化がないし……。

博士　ウィンドウズはね、キーボードでも操作できるけれど、実はこの〝**マウス**〟を使うんだ。

●マウス

太郎　ボタンがふたつついている。これを使うんだね。

博士　そう。このボタンを押したり、マウス自体を動かすことでウィンドウズを操作するんだ。で、このボタンを押すことを〝**クリック**〟といって、右のボタンを押すときは〝右クリック〟、左のときは〝左クリック〟と言うんだよ。

太郎　な〜るほどねぇ。

博士　それじゃあ、マウスを動かして〝**アイコン**〟と書かれたところを左クリックしてみて。ピョコっていくつかの項目が出てきたでしょ。その一番下に〝Windowsの終了〟というのがあるから、ここを選んでウィンドウズを終わらせよう。

太郎　ほ〜い。

コラムた失礼!!

はてさて、博士の言っていた〝OS〟とはなんぞや？　これはの、正式な名称を〝オペレーティングシステム〟といって、〝OS〟とはその略称のことなのじゃ。まぁ、正式名称がわかったからといってすべてがわかる人はいないじゃろ。もうちっと説明しよう。

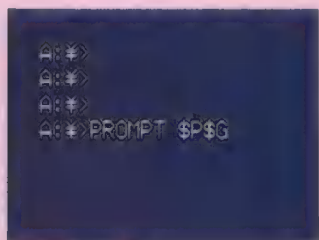
おぬしはパソコンに何かをさせるときにキーボードを叩いたり、マウスを動かしたりするじゃろ。だけどパソコンはそんなことはマッタクわからんのじゃ。そこで、パソコンとおぬしの間にOSがあるのじゃ。たとえばおぬしがマウスを動かしたとしよう。すると、OSがマウスが動いたことをパソコンに教えるのじゃ。しかも、ただ教えるだけではパソコンはやっぱりわかってくれん。そこで、パソコンがわかってくれるような〝コトバ〟に翻訳して伝えるのじゃよ。それだけではないゾ。伝えられた結果をパソコンが計算してその答え（この場合マウスを動かした結果じゃの）をディスプレーに表示するのもOSの役目なんじゃ。

人間とパソコンをあいだに立つ〝OS〟。なんでもできる魔法使いかの。〝オズ(OS)の魔法使い〟なんつってな、コラムた失礼！

⬆最新のOSというと、うるさいくらい騒がれている「ウィンドウズ95」かのう。ちょうど上の写真の画面がそれじゃ。

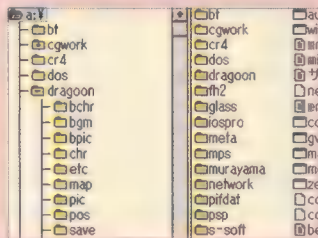
ゲームを遊ぶのだ!

太郎　博士ぇ、ゲームを遊びたいんだけれど、どうすればいいの？
博士　じゃあ"MS-DOS"のゲームを遊んでみようか。
太郎　MS-DOSはウィンドウズと同じ、OSの一種だね。
博士　うん、太郎君のパソコンはちょうどウィンドウズを終了させてMS-DOSの画面になっているね。
太郎　この"A:¥>"って出ている画面がMS-DOSの画面なの？
博士　これは"**プロンプト**"と言ってMS-DOSではこの状態になっているときに、キーボードを使ってコマンドを打っていくんだよ。

A:¥>
A:¥>
A:¥>
A:¥>PROMPT PG

●プロンプト

博士　遊ぶゲームはコレ、『アドヴァンスド パワードール』だ。さて、ゲームを遊ぶ前にすることは？
太郎　マニュアルを読むこと。
博士　そうだね。何をするのも最初はマニュアルを読んでからだね。
太郎　博士、"**インストール**"と"起動ディスク"ってなに？
博士　インストールっていうのはソフトを使うためにソフトの内容をハードディスクにコピーすることで、起動ディスクというのはフロッピーディスクドライブからパソコンを起動させるのに必要なフロッピーディスクのことだよ。
太郎　パソコンを買ったときには起動ディスクなんてついてこなかったけれど……どうするの？
博士　自分で作るのさ。作り方はいたって簡単。中身の入っていないフロッピーディスクをフロッピードライブに入れて、プロンプトから"FORMAT"とコマンドを打てばメニュー画面が出てくる。あとはメニューの上から順番に、フロッピーディスクドライブを選んで、システムを"転送する"を選択、そして実行すれば、1分ほどで起動ディスクが完成するのだ。

●フォーマットメニュー

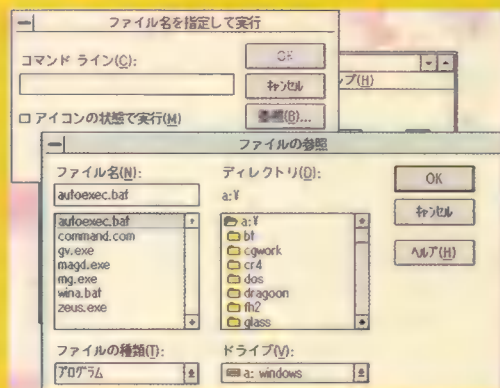
太郎　でき上がったよ。
博士　でき上がったらそのフロッピーディスクを入れたままリセットボタンを押せば、フロッピーディスクからパソコンが起動するぞ。
太郎　あ、ホントだ。で起動したら、『パワードール』のインストールコマンドを打ち込むんだね。
博士　そうそう。わかってきたじゃないか。でも、ゲームによってインストールのコマンドが違うので、マニュアルは絶対に読もうね。
太郎　はーい。あ、インストールが始まったけれど…… "ディレクトリーを作成します"だって。何かを勝手に作られちゃうよ。
博士　大丈夫、大丈夫。"**ディレクトリー**"というのは、"段ボール箱"みたいなものだよ。
太郎　段ボール箱？
博士　そうだよ。たとえば部屋の中に本がたくさん散らばっているとするでしょ。ただ散らばっているだけだと、どこにどんな本があるか探しづらいのはわかるよね。そこで、段ボール箱に本を整理整頓して入れるんだ。こっちはSFの本、こっちは参考書っていう具合にね。そうすれば自分の探したい本をすぐに見つけることができるし、整頓されているから部屋がキレイに見えるんだ。また、段ボール箱(ディレクトリー)の中にも段ボール箱(**サブディレクトリー**)を入れることができるから、アニメという大きな箱の中にいくつものアニメの箱が入っている、という分け方もできるんだ。

●ディレクトリー

太郎　じゃあ、この場合も『パワードール』というゲームを探しやすくするためにディレクトリーを作るんだね。な〜るほど。
博士　もっと深くなると、ひとつひとつのディレクトリーの意味が変わってくるんだけれど、それはまた別の機会にでも話すよ。
太郎　あ、インストールが終わったぞ。さぁ、これでゲームが遊べるようになったのか。
博士　ゲームを起動させるやり方もマニュアルをキチンと見て、そのとおりにやろうね。
太郎　はーい。

コラムた失礼!!

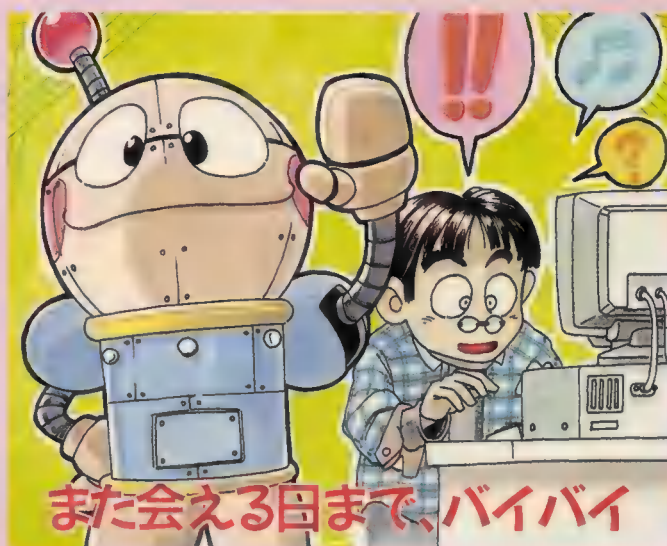
ふぉっふぉっふぉ。太郎君はMS-DOSでゲームを遊ぶやり方がわかったらしいの。ではウィンドウズではどうするのかな？基本的にはなんにも変わらんのじゃよ。

前のページでウィンドウズを終了させるときに、プログラムマネージャの中にある、"アイコン"というところをクリックしたじゃろ。その中の下から2番目にある"ファイル名を指定して実行" をクリックすると新しいウインドーが開くのじゃ。この中にウィンドウズのゲームやアプリケーションのインストールコマンドを打ち込めばオーケーじゃ。な、変わらんじゃろ？　もちろんゲームやアプリケーションによってコマンドが"INSTALL"じゃったり"SETUP"だったりするので注意するのじゃ。

また、ウィンドウズ95の場合はもっと■単で、そんなコマンドを打ち込む必要がまったくないんじゃ。ゲームなどのCD-ROMを入れればウィンドウズ95が自動的に認識してくれるからの。もっとも、自動的にやってくれるのは"ウィンドウズ95専用"のソフトだけ。ほかのソフトは通用せんよう。なんつってな、コラムた失礼!!

☗参照ボタンをクリックすれば、わざわざキーボードを叩いてインストールコマンドを打ち込まなくてもよいのじゃ。便利じゃのう。

知識は増えたかな

太郎　ウィンドウズもやったし、ゲームも遊んだし、パソコンなんて結構チョロイもんだね。
博士　パソコンの可能性はこれだけじゃないよ。〝**モデム**〟と電話回線を使って〝**インターネット**〟や**パソコン通信**をしたり、対戦ゲームを遊んじゃったりできるのだぞ。
太郎　エェッ！　なんかまたわからない言葉が出てきたな。
博士　まだまだあるぞ。〝**MO**〟などの大容量記憶装置や**プリンター**も接続していろいろやりたいしね。
太郎　プリンターは意味がわかるけれど……MOってナニそれ？
博士　MOっていうのはね。
太郎　うんうん。
博士　や〜めた、だって太郎君に覚えて欲しいパソコン用語はまだまだたくさんあるから、それを教えたあとで詳しく教えてあげるよ。
太郎　ケチなゴム毬人形だな。
博士　（ムキャ！）まっ、まぁ、いずれ教えてあげるから。それまでは下の辞典でも見て勉強してね。
太郎　はーい。

また会える日まで、バイバイ

パソコン用語の基礎辞典

CPU　パソコンの頭脳であり、中心部。この性能によってパソコンのスピードが決められる。
MO　マグネット・オプティカル（光磁気）ディスクのこと。ハードディスクと同じような大容量記憶装置だが、フロッピーディスクのように入れ替えができるのが利点。MOディスクを買い足していくことにより、どんどん記憶容量を増やせる。
MS-DOS　ウィンドウズが普及する前のOS。命令をキーボードで伝えるために初心者には扱いづらく、難しい。
NEC　PC-9801、PC-9821シリーズを販売している会社。
OS　オペレーティングシステムの略。パソコンや周辺機器を操作するためのソフトを指す。
PC-9821Xa10　パソコンの名称。
アイコン　ソフトがひと目でわかるように記号化したもの。しかし、この場合はウィンドウズのメニューのことを指す。
インストール　ゲームなどのソフトを使えるようにハードディスクにコピーすること。
インターネット　いくつものネットとネットを結び、ネットからネットへ、データの受け渡しが自由にできるネットワーク。
ウィンドウズ　図形を多用したり、マウスによる入力で、簡単にパソコンを操作できるようにしたOSのこと。
ウィンドウズ95　ウィンドウズ3.1は、MS-DOSに比べて扱いやすいOSではあったが、使いづらい部分が多少あった。その不満点を解消させた現在もっとも新しいOSのこと。
ガイドブック　パソコンを買うと必ず付いてくる。最近はわかりやすくするために、簡単な言葉やマンガなどを使っている。
クリック　マウスのボタンを押すこと。
固定ディスク　大容量記憶装置のことだが、〝ハードディスク〟と呼ばれることのほうが多い。
サブディレクトリー　ディレクトリーの中にあるディレクトリーのことを指す。本文中の言葉を借りるなら、小説という箱の中にSFという箱があるとすれば、そのSFの箱のことを言う。
ディスプレー　パソコンに伝えた命令の結果を出す装置のひとつ。〝モニター〟とも呼ばれる。
ディレクトリー　本文中の説明にもあったとおり、ファイルなどの管理を容易にするための箱のようなもの。
テンキー　キーボードの右側に位置する数字のキーのことを総称してこのように呼ぶ。
ドット　ディスプレーに映しだせる小さな点のこと。文字やグラフィックはこの点の集まりで表現されている。
ドライバー　OSだけでは使うことのできない周辺機器を使えるようにするためのソフト。グラフィックドライバーやCD-ROMドライバーなどがある。
ハードディスク　フロッピーディスクよりも大容量で、しかもデータの読み書きが速いディスクのこと。最近のパソコンにはほとんど内蔵されている。
パソコン　パーソナルコンピューターの略。
パソコン通信　パソコンとパソコンを電話回線を使ってつなげて、互いにデータの受け渡しや情報交換をすること。広い意味ではインターネットもパソコン通信の一部になる。
プリンター　文字や絵を、紙に印刷できる周辺機器のこと。
プロンプト　MS-DOSの入力画面。〝A:¥>〟のこと。
ペンティアム(Pentium)　CPUの名称で、現在最速のCPU。また、このあとにつづく数字はペンティアムのスピードを表わしたもので、数字が大きければ大きいほど速いことになる。
マウス　ネズミの形に似ていることからその名称がついた入力装置。これを左右に動かしたりして、パソコンに命令を伝える。
モデム　パソコンのデータを、電話回線を通じて受け渡しできるようにするための周辺機器。パソコン通信に必要。
リターンキー　キーボードの中で一番大きなキーで、曲がった矢印が描かれているキーのこと。テンキーの右下にもある。

CHALLENGE KART RACING!

酒井浩 with T
サーキットを走る!!

Photograph by Kazunori OKUYAMA login LM Pictures

ハイ、そこの通りがかりのアナタ。寄ってらっしゃい見てらっしゃい。なんと、あの高橋ビョン太が、カートレーシングに挑戦したのだ。あ、もちろん、プロドライバーも一緒ですけど。さあ読んでみて。

それは突然に始まった……

ども、白鳥ジュンです。そうなんです、ウチの高ピョンがカートレースに出場しちゃったんですよ。しかも、ちゃんとしたレーシングチームも参加しているヤツに。

じゃ、まずはどうして高ピョンがカートレースに出ることになったのか、その経緯を聞いてみるね。
「え〜と、酒井さんがスポンサー探しの一環として、編集部にやってきたわけですね。実は酒井さんってログインの読者で、ホラ、ウチって昔から〝ル・マン〟とか〝F1〟とか取材してるじゃない。で、話をしているうちにカートで遊びましょうって誘われて、カートで遊んだら、レースがあるんで出ましょうって誘われて、それで」

あの〜、それで出ちゃうのって、ちょっと無謀だと思うんですけど。たった1日走行しただけで、次はいきなりレースだと〜!? ま、オーケーしちゃったものは仕方ない。

というわけで、那須モータースポーツランドへと行ってきたわけだ。しかし、ドライバーとレポーターがド素人だけにカメラマンくらいはプロを、ということで、ル・マンやF1の記事でおなじみの奥山氏に、急遽一緒に行ってもらうことにしたのだった。それにしても酒井さん、あなたも無謀じゃ!!

PROFILE
HIROSHI SAKAI

1971年6月24日生まれ。18歳のときに全日本カート選手権A1のクラスなどでシリーズチャンピオンとなり注目される。1991年フォーミュラトヨタレースに出場、そして、翌1992年にはフランスF3選手権にまで出場する。が、このフランス行きは本人も認める通り失敗。一度はレーサー生活を断念する。が、最終目的であるF1レーサーへの夢を捨てがたく、1993年にスポンサー探しを開始。昨年1995年にはイギリスフォーミュラボクソール選手権ウインターシリーズで、なんと2位という優秀な成績を収める。今年はイギリスと日本でスポンサー探しを続け、昨年同様イギリスフォーミュラボクソールに参戦し、日本人初のヨーロピアンチャンピオンという栄光を目指す。

そして運命の那須高原へ……

参加するのは那須高原にあるサーキット場、那須モータースポーツランド主催の『NASU SUPER CUP FESTIVAL』の1時間耐久SSオープンクラス。

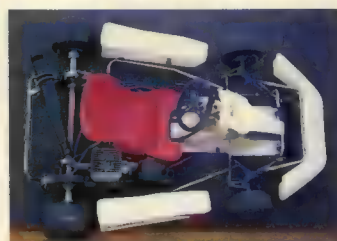
つまり、このサーキットで3月に開催されるカートレースの、本選前に行なわれたエキジビジョンレースってことです。しかも1時間耐久と3時間耐久があって、プレス(出版社)チームも参加できるという、ま、いわばお祭ノリのレースというわけだ。これならひょっとして、ド素人の高ピョンでもほかの参加者に迷惑をかけなくて済むかも、ホッ、ちと安心。

と、これが大間違い。この那須モータースポーツランドのサーキットというのが、全長1400メートルのS字もシケインもある超本格的レイアウトのコース。私は奥山カメラマンと一緒にコース上の撮影ポイントで待機してたんだけど、高ピョンがいくら待っても来ないんだな。それに比べると酒井さんの走りの絵になること。100キロを超えるスピードを出しているのに、ことなげにコーナーをクリアーして行く。サスガ、元カートレースチャンピオンだけあるわ。

それに比べ高ピョンは来ないはずだ。スピードについていけず、コーナーごとにスピン＆コースアウトを繰り返していたのだ。だ、大丈夫か、レースは明日だぞ〜!?

PROFILE
with T(Pyon T)

1961年12月18日生まれ。18歳のときに普通乗用車免許を獲得。1996年2月カート初体験。ま、つまり、なんですかね、まったく素人というか、初心者というか、無茶苦茶なわけ。だって、カート乗車2回目でレースに出場したんだから、ホント恐いもの知らずなお人。本人は18歳と言いはってます。

➡レース本番の朝。余裕の酒井氏に緊張しまくりの高ピョン。本人は寒さのせいだと言ってる。

⬆ガリレオの最新マシン。3時間耐久で酒井氏が乗った。デカールを貼りつける前だ。

⬆1時間耐久＆3時間耐久、そしてメカニックと大忙しの酒井氏。休むヒマもない。

本番!! 緊張のレース開始!!

⬆左が酒井氏で右が高ピョン。カメラマンの腕で両方とも速そうに写ってるんだけど、実は見た目のスピードが全然違うんだな。マジック〜。

⬇マシンの計量シーン。このあとレーサーふたりも体重を計測、マシンとの合計が軽いとハンデとして〝重し〟をマシンに取り付けるのだ。

⬆コレを見て高ピョンは、「オレって、まるでシューマッハみたい」と、のたまった。ハイハイ。

なんと結果は……スゴイ!!

多くの不安を残したまま、レース本番の朝。レース参加登録開始時間は朝の6時30分(ひえ〜)。そして本番の1時間耐久レース開始は10時30分だ。それまでに車検、ドライバーズミーティング、予選(タイムトライアル方式)とスケジュールは超過密状態。

特に、酒井さんは1時間耐久と3時間耐久の両方に出場するから大忙しだ。ちなみに3時間耐久には車雑誌の『Tipo』チームとして出場(プレスはログイン以外は、みんな車雑誌だった。当然だけど)。使用するマシンは、ログイン用に素人でも楽なように、クラッチ付き(エンジンを押しながらかける〝押しがけ〟をしなくて済む。だから、スピン後レースに復帰するのが簡単。が、スピードはかなり落ちる)、そして3時間耐久用は最新モデル。両車とも、酒井さんとは古くから付き合いのあるカートメーカー、ガリレオから提供された。

この2台の調整を、酒井さんとガリレオの社長の山田さんのふたりだけでやるので、ホント大変。高ピョンはミューテックというメーカーさんから借りた計測器を設置したり、その数値を分析するためにノートパソコンの設定をしたりとけっこう働いてたけど、私は居場所がなくてウロウロ。おかげでいろいろお勉強しちゃいました。オイルはガソリンに混ぜるとか、ガソリンタンクには7.3リッター入るから1時間ならガソリン補給の必要がないとか、レース前とレース後にマシンとドライバーの総重量を計るとかね、エヘン。

そうこうしているうちに、いよいよ本番開始!! 予選成績は参加11台中の3位。クラッチ付きでこの位置は、なかなかのモンらしい。が、な、なんと酒井さんはレース中にジワジワと順位を上げ、とうとうトップに踊り出てしまった。ひえ〜!! 予選で1位〜3位になったのは、一般参加のレーシングチームでっせ? なぜクラッチ付きのマシンで抜けるんだ? 酒井さん、あなたはスゴ過ぎます。

結局、高ピョンが交代した10分間で4位まで順位は落ちてしまったけど(でも予想では、もっと落ちるはずだった)、結果はプレス部門優勝。交代後、高ピョンはスピンしないように確実に、それでいて平均時速80キロというハイペースで走行し、2回目にしてはかなりの走りっぷりだと関係者から誉められた。高ピョンもやるじゃん。

ラップカウンターも本格的!

ホラ、一応、ログインってパソコンの雑誌じゃない。だから、ちょっとソレらしいこともしなくちゃね。ということで、わざわざミューテックというレーシング計測器のメーカーさんに、パソコンでエンジン回転率やラップを分析する『μ-7ex』と『μ-3』を借りたぞ。

⬅計測値からアクセル全開率がわかるμ-7ex。

➡こちらは、エンジンの回転数を計測するμ-3。

⬅コレの前をマシンが通過すると、いろいろ計測できる仕組み。

⬆個人用に買ったばかりのMebius(シャープ)で数値を見る高ピョン。本領発揮。

PROFILE SHIGEMASA YAMADA

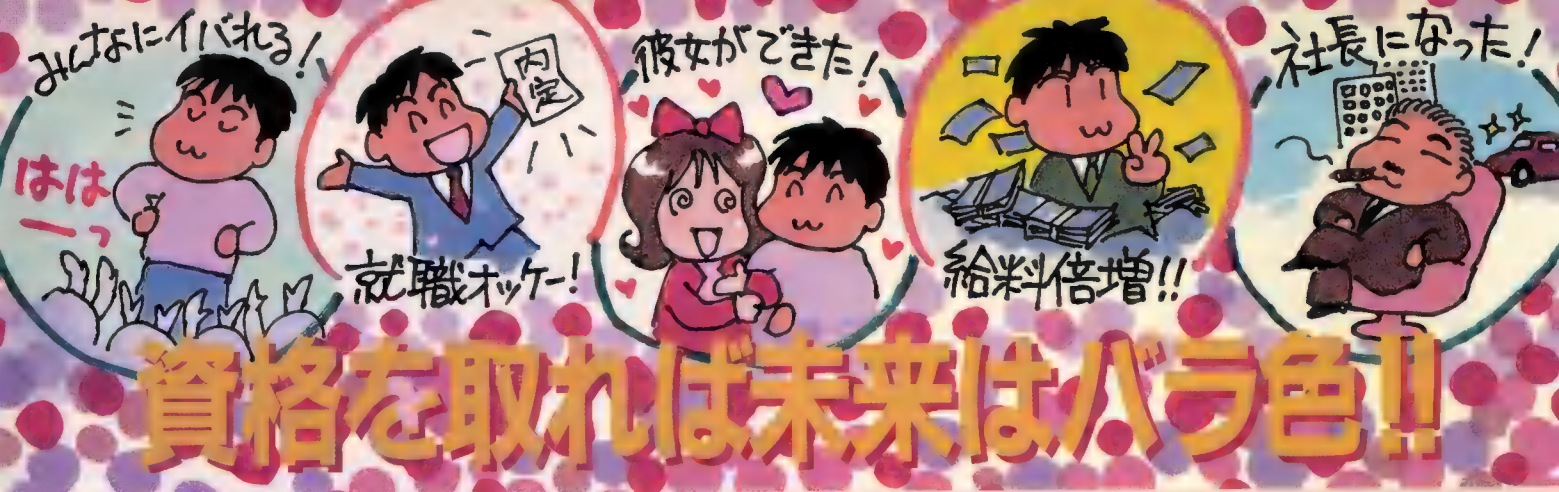
今回のレースでマシンを提供してくれたカートメーカー、ガリレオの責任者。1時間&3時間両方のメカニックも担当。昔はカートドライバーもやっていたそうで、その実体は日本オイルミキサーという会社の社長さん。カートサーキット建設を構想中。

初挑戦優勝記念プレゼント!!

まっ、ほとんど酒井さんのおかげなんだけど、プレス優勝してしまいましたログインチーム。というわけで、レースでもらった優勝賞品を読者プレゼントしちゃいます。賞品は、シートにもなるトート型バックに、超大型スポーツバック。各1名にプレゼントだ。希望賞品を明記してね。そんなわけでログインでは、今後はインターネットで、酒井さんを応援するぞ。乞うご期待!

あて先 〒151-24 (株)アスキー ログイン編集部 ログイン8号 with Tプレゼント係

みんなにイバれる!
ははーっ
就職オッケー!
内定
彼女ができた!
給料倍増!!
社長になった!

資格を取れば未来はバラ色!!

資格のある人生とは?

最近は就職氷河期だそうで、仕事を見つけるのが大変なんだそうであります。読者ちゃんの中にも、就職先を探して苦労した人もいるのではないかな。そんな状況下で、最近クローズアップされてきたものに〝資格〟がある。広義では、英検や運転免許なんてのも入るんだけど、ここでは情報処理とか、危険物取り扱いなんかね。これまでは、専門職に就くのでもない限り必要ないと思われていたけれど、今はその人物の能力を知るための一つの指標として使われ始めているのだ。特に最近では、資格の種類や内容も多種多様に渡ってきているので、何かひとつくらい持っていてもおかしくないぞ。

それに、会社側だって、資格を持っていないより持っているほうがいい気がするだろうし、「パソコンが使えます」より、「パソコン5段です」のほうが、わかりやすいもんなあ。一応、言っておくが、〝パソコン〟なんて資格はないぞ。

さて、そんな資格の中でもログイン読者ちゃんが取りやすいものは、やっぱりパソコン、ワープロ関連ではないかな。一から勉強するよりも、慣れているぶん楽だもんね。ゲーム業界に就職したい人もいるだろうし、そのために役に立つかも。そういった資格をピックアップしたので就職を控えた学生さんも、給料アップを狙う社会人たちも、参考にしてみてちょ。

ワープロに関する資格

キーボード操作から文書の書き方、そしてインストラクターの養成まで、ワープロに関する資格試験は、全部で8種類もあるのだ。その中から、これは取っておきたいという資格を3つほど紹介しよう。持っていて絶対にソンはないはず。

いちばん身近な資格はコレか!?

日本語文書処理技能検定(ワープロ技能検定)

主催者　日本商工会議所

料金　4級、3000円。3級、6000円。2級、8000円。1級、9500円。

問い合わせ先　☎03-3272-8300　〒100 東京都千代田区丸の内3-2-2 東京商工会議所(東京)ほか、全国各地の商工会議所で

日常業務における、ワープロの文書処理技術を問うもの。現在、いくつかの団体が、何種類かのワープロ検定試験を行なっているが、日本商工会議所主催のこの検定がもっともメジャーだろう。

この資格は4級から1級まであり、4級は実技試験(ワープロ操作のノウハウ)のみで、3級から筆記試験(ワープロ操作の常識と、文章判読能力を見る)が加わる。4級はワープロ操作のみでカンタンだが、3級からはビジネス文書の作成があるので国語力が必要とされ、難易度がグッと増すぞ。でも、1、2級に合格すると、日本語文書処理技能マスター、すなわちワープロマスターの認定を受けられるっていうのは、かなり魅力的。これは、苦労をする価値があるだろう。

キーボード操作技能認定試験

主催者　日本商工会議所

料金　1000円(級分けは、されていません)

問い合わせ先　☎03-3283-7856　〒100 東京都千代田区丸の内3-2-2 東京商工会議所(東京)ほか、全国各地の商工会議所で

キーボード操作時の指の配置を決め、手元を見ずにキー入力をするタッチタイピング。この試験は、タッチタイピングの技能を証明するためのものである。試験時間の10分の間に、どれだけの文字を入力できたかによって、評価される。ブラインドタッチ習得の近道。

一太郎検定

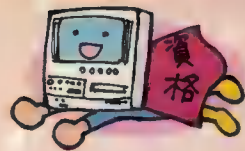
主催者　一太郎検定協会

料金　3級、3090円。2級、6180円。1級、8240円。

問い合わせ先　☎03-5412-3920　〒100 東京都港区北青山1-2-3 青山ビルヂング (株)ジャストシステム内

「一太郎」の販売元、ジャストシステム主催のワープロ検定。「一太郎」の操作はモチロン、ビジネス文書の作成やパソコンの基礎知識が問われる。3級から1級まであり、1級のみ年1回、ほかは年3回の開催。ほかにも、一太郎インストラクターという資格がある。

そのほかの資格

ワープロ関連……日本語文書処理マスター(☎03-3283-7856)、文書処理(ワープロ)能力検定試験(☎03-3918-6133)、一太郎インストラクター(☎0886-55-1143)、日本語ワープロ技能検定試験(☎0422-21-4400)

システムとプログラミングの資格

コンピューターのシステムとプログラミング技能に関する資格は、実に豊富で20種類もあるのだ。その中でもいちばんむずかしいものと、みんなでもチャレンジできるものについて取り上げてみよう。左にあるのが、むずかしいやつだからね。

難易度の高い資格の、5本の指に絶対入る

第一種情報処理技術者検定

主催者　日本情報処理開発協会

料金　5000円(級分けは、されていません)

問い合わせ先　☎03-3591-0421
〒105 東京都港区虎ノ門1-16-4　アーバン虎ノ門ビル8階
(財)日本情報処理開発協会

パソコン所有者として最終的に手に入れたい、いわばコンピューターマスターの認定試験である。この資格は通産省認定で、第二種情報処理技術者試験の上位にあたるもの。したがって出題範囲も、プログラム言語からアーキテクチャー、ネットワークにソフトウェア工学などなど、幅がやたら広い。

システム開発などの職種で、3年以上の実務経験を持つ人を想定した試験なので、みんなが合格するのはかなりむずかしいが、コンピューターにたずさわった者にとって、最終目標のような資格だ。毎年、春に開催されるぞ。

ディジタル技能検定

主催者　実務技能検定協会

料金　2000円(4級)

問い合わせ先　☎03-3208-8948
〒169 東京都新宿区高田馬場1-6-15　荒井ビル　(財)実務技能検定協会

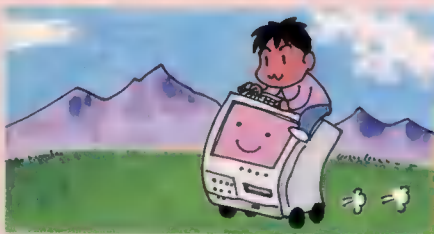
文部省認定の、中学生から技術者まで、幅広い人が受ける検定。情報処理や制御に関する基礎知識や、関連機器のしくみについて問われる。ちなみに4級の内容は、オームの法則に家電製品の取り扱い方と、中学生レベルな感じ。

情報処理検定試験

主催者　全国商業高等学校協会

料金　900円(第3級)

問い合わせ先
☎03-3357-7911
〒160 東京都新宿区大京町26番地　(財)全国商業高等学校協会

特に、高校卒業後の就職に有利で、世間に高く評価されている資格。情報処理とプログラミングの、技術および能力が問われる。プログラミングについては、「COBOL」と「BASIC」の、どちらかを選択できるぞ。毎年1月に開催。

パソコンの操作に関する資格

自分がどのくらいパソコンを使いこなしているかどうかを見るには、利用技術に関する試験を受けるとわかりやすい。パソコン用語や歴史なんて、わかっていたつもりが、けっこうトンチンカンなことを覚えてたりする。力だめしに受けみては?

社会的な信頼度が高く、就職時に役立つ

コンピュータ利用技術検定試験

主催者　全国商業高等学校協会

料金　第3級、1200円。第2級、1500円。第1級、1800円。

問い合わせ先
☎03-3357-7911
〒160 東京都新宿区大京町26番地　(財)全国商業高等学校協会

年に1回、9月にある試験で、1994年から開始された。コンピューターに関する知識と、ソフトウェアの利用技術について、認定する。この試験には、筆記試験と実技試験があり、実技試験では、データの集計処理や情報検索、図形処理などの制作を行なう。筆記試験のほうは、ハードとソフトの両方に関する問題が出されるぞ。

本来は、高校生以上向けの試験として設けられたものだが、とくに年齢制限や受験資格は決められていない。そこそこにパソコンを扱えるのなら、中学生でも受けてみればいいんじゃないかな?

MAC利用技術能力検定(MAC検定)

主催者　MAC検定委員会

料金　3000円(4級)

問い合わせ先　〒03-5256-7547
〒101 東京都千代田区神田小川町1-8　尾張屋ビル3階　MAC検定委員会東京本部

マッキントッシュに関するオペレーション能力があるか、調べるもの。DTP技能試験、ビジネス技能試験、プレゼンテーション技能検定の3科目あり、それぞれに必要なソフトの使い方と、マックの基礎知識を問う。人気上昇中。

パーソナルコンピュータ利用技術検定試験

主催者　パーソナルコンピュータユーザ利用技術協会

料金　3600円(4級)

問い合わせ先
☎03-3438-1869
〒105 東京都港区芝公園3-5-12

パソコンの基礎知識から、システム運用まで、パソコンを使いこなせるかを見る。ショップの店員、パソコン教室の講師といった、パソコンを使った仕事をしている人やユーザーが、自分の能力向上を計るための試験なのだ。

そのほかの資格

パソコン利用技術関連……ビジネスコンピュータ技能検定試験(☎0422-21-4400)、ユースウェア技師認定試験(☎03-5802-8780)、**サーチャー関連**……データベース検索技術者認定試験(☎03-3813-3791)

そのほかの資格について

ここでは、マルチメディア・デザインやコンピューターグラフィックスといった、ビジュアルに関する資格と、最近、必要性が高まってきたサーチャー、あと、あのマイクロソフトが主催する、世界で通用する技術資格について紹介するぞ。

試験前に集中講座を受けることもできる

DTPエキスパート認証試験

主催者　日本印刷技術協会

料金　2万円。集中講義と試験の場合は、7万円。

問い合わせ先　☎03-3384-3112 〒166 東京都杉並区和田1-29-11 (社)日本印刷技術協会DTPエキスパート認証試験係

DTP(デスクトップ・パブリッシング)という、パソコンやワークステーションを利用した編集、印刷システムの技術者を養成するための試験。筆記試験と課題制作があり、筆記試験は、DTPの基礎知識を5つのジャンルに分けて出題される。どのジャンルも8割以上できないと、失格だ。課題制作のほうは、自作のDTP制作物と、制作手順書を提出するぞ。

受験者の年齢層は、20代後半から30代前半とやや高めで、写植や印刷、出力センターに勤務している人に人気。別料金5万円で、2日間の直前集中講座が受講できる。

サーチャーへの第一歩ともいえる

情報検索基礎能力試験

主催者　情報科学技術協会

料金　4000円(級分けは、されていません)

問い合わせ先　☎03-3813-3791 〒112 東京都文京区小石川2-5-7 佐々木ビル (社)情報科学技術協会 試験係

近年、注目されている、データベースの検索技術者に必要な■■知識を問う試験。データベースの歴史から、データのファイル構造や検索手順、情報管理の概要などについて出題される。出題内容からわかるように、この試験は情報検索技術者の入門編みたいなもの。これに合格して、データベース検索技術者認定試験(難易度高い)を受けるという感じだ。

受験者の6割が学生で、合格率は80パーセントと高め。筆記試験のみだが、語群選択方式なので、対策問題集をやってから望めばカンタンだ。毎年12月に行なわれる。

画像情報処理技術検定CG部門(CG検定)

主催者　画像情報教育振興協会

料金　2800円(3級)

問い合わせ先　☎03-3535-3501 〒104 東京都中央区京橋1-11-2 (財)画像情報教育復興協会 検定実施センター

コンピューターグラフィックスに関する知識の明確化、体系化と、CG技術者の育成がねらいの検定。1～3級があり、それぞれ年に1回実施される。文部省認定になった年から、受験者(学生に人気)が急増中。3級は、CADや画像処理について。

マイクロソフト認定技術資格制度(MCP試験)

主催者　MCP試験センター

料金　1科目、1万5000円

問い合わせ先　☎0120-347737 〒162 東京都新宿区新小川町6-36 S&Sビル2階 ドレイク・プロメトリック株式会社

マイクロソフト製品に関する、専門的な知識と技術が問われる。システムエンジニア、プロダクトスペシャリストなど、4種類の資格があり、16科目のなかから、指定の試験を受ける。マイクロソフト認定技術教育センターの登録者のみ、受験できる。

パソコン以外のヘンテコ[!?]資格

世の中の様々な資格を紹介するこのコラム。ではいってみましょー。そうそう、資格名のうしろにあるのは、その資格のお問い合わせ先です。

まず目についたのは、**JPIC読書アドバイザー**((財)出版文化産業振興財団☎03-5294-0800)。いい本を教えてくれるのは便利だけれど、こういう本が欲しいと頼むと、そんな本が出てくるのかなあ。

ネーミングライター(ネーミング協会☎03-3364-2377)も、ちょっと気になる。名前をつけるのに資格があるなんてなあ。絶対必要、というタイプの資格じゃないんだけどね。

さらに、そんなものにまで資格があるのかと思わせるものには、**余暇生活開発士**((財)日本レクリェーション協会☎03-3265-1369)がある。余暇の過し方を指導してくれるんだそうだけど、ちょっとやりすぎでは。

あと、正式名称も連絡先もわからないのだけれど、爆発物取り扱いなんてのも、男の魂を揺さぶるっス。東映ヒーローモノの爆発シーンを手がけたりなんかして。

©ボンカラー・フォト エイジェンシー

そのほかの資格

ビジュアル関連……マルチメディアソフト制作者能力認定制度(☎03-3506-1704)、画像情報技能検定マルチメディア部門(☎03-3535-3501)、CAD利用技術者試験(☎03-3253-3516)、CAD技能資格認定試験(☎03-3590-5835)

業界における資格の必要性

コンピューター関連の資格[illegible]は、必要性が[illegible]！

これから必要だと思う資格は？

メーカーの場合

ソフトハウスに就職したい、という人のために、新入社員に必要な資格は何か、いくつかのメーカーさんに聞いてみて、意見をまとめてみました。

「なんといっても必要なのは、英語力です。英検なんかがあると、いいですね。インターネットでとまどっちゃうような人はペケ」。ということは、インターネットに関する知識も必要か。「あとこれからは、DOS/Vマシンを使えないと困ります」。なるほど、DOS/Vはこれから重要になりそうだもんなあ。

「やっぱり、プログラマーならCかC＋＋、アセンブラは使えないと。グラフィックに関しては、原画重視です。デジタルの画像処理は当然できるものとしてますが。でも、新卒に関してはちゃんと別の条件があるので、そんなに気にしなくてもいいですよ。」

ゲーム業界では、資格があるなしよりも、即戦力となるような実力を持った人材を求めているようだ。精進あるのみ、ってとこかな。

ログインの場合

ログインのトップ3、高橋ピョン太、松本大王、青柳ういろうに聞いた、ログイン編集部員として求められている資格だ。こんな資格を持っているヤツがいたら、即採用ってなもんを聞いてみたぞ。

火薬を扱える資格。やっぱりハデなやつがいいな。（松本）

英検かな。というか、英語がしゃべれるというのが重要。（青柳）

今度本格的なクレーンゲームを作りたいので、クレーンが扱える人。ほかに、『マイホームドリーム』用に建築士とか。あ、内線電話が足りないから、電話工事士もいいな。パイロットとか、発明王なんかもあると完璧。（高橋）

役に立つのかなんだかわからないが、これらは結構ホンキなの。ワープロ検定みたいな普通の資格より、第一級面白い資格を持っている人のほうがいいってこと。でも、校正の資格はあったほうがいいかなっていうのは、全員一致の意見でした。ワープロなんて、入ってからでも覚えられるしね。

ログインのメンバーが持ってる資格は？

編集部で、どんな資格を持っているかアンケートを取ってみたぞ。いちばん多かったのが、英語検定。でも、3級の人ばかりで、役立ち度は低め。続いて多いのが、珠算、書道に自動車の免許。剣道、柔道、空手のツワ者もけっこういたぞ。

コンピューター関連の資格を持っている人はほとんどいなくて、タイプライター、CG検定、ワープロ検定、ビジネスコンピュータ検定くらいかな。どれも3、4級レベル。それでも、履歴書を書くときには助かっているそうだ。

面白い資格もチラホラ。運行管理者資格にアマチュア無線、サッカー4級審判員、PADIのオープンウォーター（ダイビングね）、秘書検定や商学士があったな。あとはウケねらいで、「バーチャファイター2」の段位認定が2段とか、1級ギャグ師、初代功夫老師の免許皆伝に殺しのライセンスなんてものもあったぞ。おバカさんね。

オレ様とっても資格持ち

高島おしゃむ

オレ様の資格は、ラララ～。ソロバン3級、日商簿記2級、英検3級、タラッタ～。まだまだ続くよ、タイプライター4級、原付免許、剣道8級～。強い、強いぞオレ様。あと、バーチャファイター2の段位認定が1級さ～。資格があると、人にエバれていいよ～。

あの資格がなんなのか思いだせん

金平P太郎

パソコン能力認定試験とかなんとかいうやつに、かつて合格した覚えがあるんだけど……。なんて資格だったか、忘れちゃったなぁ。認定証も捨てちゃったから、証明できないし。どうせ地球は1999年に滅亡しちゃうから、資格なんて、どうでもいいや。

これからは資格がないと生きられない！

[illegible]

©ボンカラー・フォト エイジェンシー

そのほかの資格

システム、プログラミング関連……第二種情報処理技術者試験（☎03-3591-0421）、プロダクションエンジニア試験（☎03-3591-0421）、アプリケーションエンジニア試験（☎03-3591-0421）、システムアナリスト試験（☎03-3591-0421）

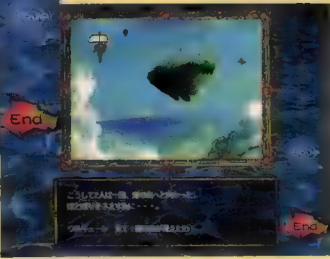
広がるワルキューレの世界

『ワルキューレの伝説（外伝）～ローザの冒険～』情報

今度の"ワルキューレ"はこうだ

発売日がもう間もなくに近づいてきた、『ワルキューレの伝説 外伝 ～ローザの冒険～』。"ワルキューレ"を知る、20歳から30歳ぐらいまでのゲーマーにとってはこの"ワルキューレ"の再来はどんなにスゴいニュースかわかるよね。まぁ、10代の若いゲーマーのなかには、まだ子供だったんで覚えていない人もいるかもしれないけど、ホント、人気だったのだ。

では、そんな人のためにちょっとだけ"ワルキューレ"の歴史を紹介すると、まず、彼女が初めてゲーマーの前に姿を表わしたのが、1986年。ファミコンのロールプレイングゲーム、「ワルキューレの冒険」で登場したのが最初だった。このゲームの独特の雰囲気や個性的な世界観が低年齢のユーザーを中心に大好評を博したのね。そしてのちに、1989年にアーケードゲームの「ワルキューレの伝説」が登場したり、そのあと、番外編とも言えるソフト、「サンドラの冒険」が発売されて"ワルキューレ"ワールドがどんどん広がっていったのだ。

歴史の話はここまでにして、さて、今回の新しい"ワルキューレ"のほうの状況は現在はどうなっているかというと、４月の発売を目指してただ今制作中の段階なのだ。で、今回は、まだ開発中のものだけど、画面写真が上がってきているので掲載しちゃうぞ。下の写真４点がそうだ。ちなみに、今作は以前にも言ったように、マルチエンディング制を導入して、アドベンチャー的要素はあるけれど、ジャンルとしてはゲームではなくデジタルコミックになっている。操作する感じとしては、アニメーションする画面を、本のページをめくるようにシーンごとにマウスクリックしていくというものになるらしいのだ。

じゃあ、今までのようなゲーム形式にはならずに、どうして今回はデジタルコミックという形式にしたのか。ファンとしては気になるところだと思うけど、それは、ナムコの人によると、ゲームの得意な人もそうでない人もみんなに"ワルキューレ"の奥深い世界を楽しんでほしいからだとか。確かに、内容自体はゲーム性を最小限におさえたものになるだけに、ソフトはストーリー面や演出面に力を入れられて制作されているようだぞ。もちろんこのソフトは、全編オリジナルストーリーで、今までの作品を知らない人も楽しめるしね。新しく生まれ変わった"ワルキューレ"をぜひ見てほしいぞ。

➡誌面で紹介できないのが残念だけど、この絵がなめらかにアニメーションするのだよ。

⬆ワルキューレとローザがあまりにも浮島でいろいろやらかすものだから、島を守護する戦士ヴィオレットがついに怒ってしまったのだ。ローザの気まずそうな顔が笑える。

⬅今回の"ワルキューレ"の舞台は、天上界とマーベルランドの間に位置する天の浮島だ。ふたりは怪物トールマンを倒すべく、空を飛ぶ船に乗って浮島へ向かう。

➡デジタルコミックスだけあって、町の様子や、人物の感じ、ストーリーが細かく描き込まれているのね。今まで以上に広がりを持った物語世界が見られそうだよね。

※画面は開発中のものです。

フェアリーズにもう夢中!

6号、7号と、このワルキューレのページに登場しているフェアリーズ。早くもログイン編集部内ではヤラレちゃった人が登場しているし、読者の中にも興味を持っている人がいるのではないかな。

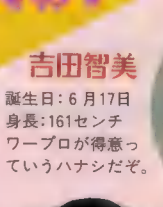
前号でもお伝えしたように、このフェアリーズは、総勢10人のユニットで、メンバーは全員声優さんの卵なの。『ワルキューレの伝説 外伝 』のなかでは、グループ名と同じフェアリーズという占いをする妖精たちの声で登場しているぞ。それに、3月下旬に発売される『ワルキューレの伝説 外伝 』音楽CDのなかでは、挿入歌『恋する乙女は忙しい』を歌っているのね。

また、彼女らは今回の作品に出演するだけでなく、作品のキャンペーングループとしてテレビやラジオ、イベントと幅広く活動しているの。CD-ROMソフトで登場したフェアリーズの衣裳を着てね。見て見たいでしょ。これからも同様な媒体で『ワルキューレの伝説 外伝 』のキャンペーンを行なっていく予定だそうなので、彼女たちの情報を知りたい人はぜひともアニメ情報系の番組やイベントをこまめにチェックしてほしいな。

今回は、ページ右にフェアリーズのメンバーの名前とデータを載せたけど、彼女たちについてのくわしい情報は、次号のこのコーナーでまた紹介する予定なのでもう少し待っていててちょうだいね。

⬅デジタルコミックで登場するキャラクターと同じ衣装のフェアリーズ。これからの彼女らの活■に期待大だ。

フェアリーズのメンバーなの よろしくね♥

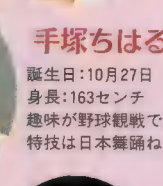
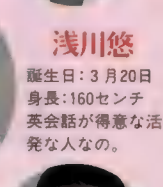
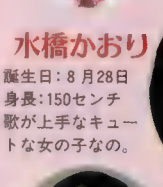
白河真由
誕生日：5月11日
身長：157センチ
乗馬が趣味のお嬢さまなのだ。

吉田智美
誕生日：6月17日
身長：161センチ
ワープロが得意っていうハナシだぞ。

榊原弘子
誕生日：12月1日
身長：154センチ
特技は和太鼓だって。少し意外？

手塚ちはる
誕生日：10月27日
身長：163センチ
趣味が野球観戦で、特技は日本舞踊ね。

浅川悠
誕生日：3月20日
身長：160センチ
英会話が得意な活発な人なの。

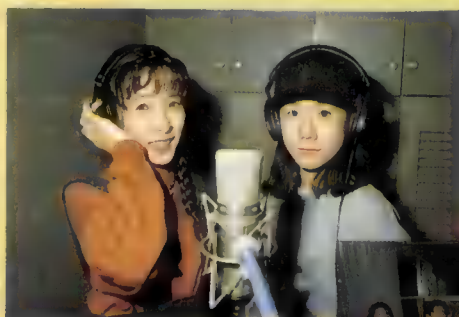
水橋かおり
誕生日：8月28日
身長：150センチ
歌が上手なキュートな女の子なの。

小野まゆみ
誕生日：7月5日
身長：161センチ
大人っぽい雰囲気のお姉さんよ。

千葉千恵巳
誕生日：2月25日
身長：160センチ
正統派って感じの美少女だよね。

藤野かほる
誕生日：5月21日
身長：158センチ
バレエができるお姉さまなのだ。

宮嶋ひとみ
誕生日：10月24日
身長：156センチ
カラオケが好きな明るいこなのだ。

音楽CDを堪能せよ!

CD-ROMソフト、『ワルキューレの伝説 外伝 ～ローザの冒険～』のほうは、発売までもう少し時間がかかるけど、音楽CDは3月25日に発売されたばかり。こちらもデジタルコミックに負けないくらい内容がもりだくさんだぞ。

内容は、原作の富士宏による書き下ろしストーリーのCDドラマがまずひとつめ。デジタルコミックでは語りきれなかった部分にスポットが当たっているんだとか。そして、なつかしの『ワルキューレの冒険』の音楽のニューバージョンにも収録されているし。

これだけでも、かなり重要なアルバムだよね。でも、出演声優によるデジタルコミックのテーマ曲が収録されているのも見逃せないぞ。主題歌は、ローザ役の鈴木真仁とワルキューレ役の久川綾が歌い、エンディング曲は大女神役の折笠愛、挿入歌は本文でも書いたようにフェアリーズが歌うのね。保存盤と呼べる1枚だぞ。TDKコアからの発売で、価格は3000円、ただ今発売中だ。

音で聞くワルキューレだ

⬆➡CDとデジタルコミックのアフレコ風景。もちろん、デジタルコミックに出演した声優さんと同じ人がCDにも出演しているのね。まずはCDで、彼女たちの熱演をぜひ聞いてくれ！

ログ インタビュー

LOG interview

戸田誠司が、業界初のゲーム音楽の一発録音という荒技にチャレンジ。今回は、あえて一発録音にした理由と、本人のゲーム制作に対する心意気などを聞いてきたぞ。

戸田誠司がゲーム音楽の一発録音を敢行

【第3回ゲスト】戸田 誠司

プロフィール

1958年3月4日、東京生まれ。これまでに数多くのアーティストのプロデュース、番組テーマソング制作、CF音楽制作のほか、ゲーム音楽の制作にも携わる。1988年には、女性ボーカルバンドのフェアチャイルドを結成。現在はソロとして活動中のほか、ソフトハウス、バンデットの代表として、ゲームソフト制作も手がける。そして今回、ゲーム音楽の一発録音に挑戦。

『トンズラくん』一発録音のワケ

ミュージシャンでありながら、多方面でその才能を発揮している戸田誠司が、今度はゲーム音楽の一発録音を試みた。一発録音とは、スタジオで演奏している音をそのまま録音することだ。アナログのレコードが普及していた時代にはよく行なわれていたことなのだが、CDが普及して音楽がデジタル化した現在、あえて一発録音で収録を行なうアーティストは少ない。なぜなら一発録音は、ライブ感覚を表現できる利点があるものの、微妙な音程のズレをも忠実に再現してしまうから。このように、音楽CDを制作する場合でも一発録音は少ないのに、それをゲーム音楽でやったというから凄いのだ。

ログイン 戸田さんが代表を務めるSOLANレーベルが世に送り出すプレイステーション版ソフト第2弾のゲーム音楽を一発録音で収録しちゃったということですけど、本当ですか？

戸田 本当ですよ。そのゲームは『トンズラくん』といって、コミカルなパズルゲームになる予定です。

ログイン それにしても、なにゆえゲーム音楽を一発録音で収録しようなんて思いたったんですか？

戸田 まあ、このご時世に一発録音もないだろって思う人もいるかもしれないけど、まあいいじゃない。実は、前からゲーム音楽を一発録音で収録したいと思っていたんだ。なぜかというと、ゲーム音楽をどんなに一生懸命つくっても、プレーヤーとしてみれば、シーケンサーでちょちょいと作っているものと大差ないように感じるでしょ。それなら、もっと豪快に一発録りしちゃおうかな、と思ったワケ。それに、シーケンサーで音を作って再生した場合、一音違うとかなり耳につくけど、人間がライブで演奏した場合には、一音の違いくらいは全然気にならないでしょ。

ログイン そうですね。そのファジーな部分が、デジタルにはないアナログのいいところですよね。

戸田 そう。『トンズラくん』自体も、見た目は3Dバリバリのポリゴンゲームじゃなくて、なんか無骨でローテクな感じがするでしょ。あと、収録するにあたって、一時的にトンスカ隊というバンドを結成したんだけど、東京スカパラダイスオーケストラのスカパラホーンズにも参加してもらいました。

ログイン それは豪華ですね。

戸田 そうでしょ。スカパラホーンズによる全編スカの曲をゲーム音楽に取り入れたんだ。ステージクリアーのとき、ゲームオーバーのとき、ハイスコアーを出したときにもスカの小粋な曲が流れる。これは、かなりいいぞ。今回は、個人的にもかなり楽しみながらレコーディングさせてもらいました。

『トンズラくん』のストーリーなど

ここで、SOLANレーベルのソフトハウス、バンデットが鋭意開発中のプレイステーション用ソフト、『トンズラくん』について紹介しよう。まずは、ゲームのストーリーからね。

あるところにトンズラくんとトンズラちゃんが、仲良くふたりで暮らしていました。しかし、ある日、トンズラちゃんが何者かに連れさられてしまったのだ。これは大変と、トンズラくんは大急ぎでトンズラちゃんのゆくえを探しに出かけました。そして、いろんな人に話を聞いたりしているうちに、どうやらトンズラちゃんは高い塔の上に閉じ込められているらしいということがわかった。そこでトンズラくんは、トンズラちゃんを助けるため塔に向かったのだ。

ゲームのジャンルは、3Dアクションゲーム。プレーヤーはトンズラくんとなって、連れさられたトンズラちゃんを助け出すためにパズルを解いてゆくのだ。そんなこんなで、やっとトンズラちゃんのもとへたどり着いたのも束の間、トンズラちゃんの姿はすぐに闇の中に消えてしまう……。このステージにいたトンズラちゃんは、幻影だったのだろうか。トンズラちゃんを無事助け出すまで、トンズラくんの冒険は続いて行く。

「トンズラくん」のゲーム音楽は、本文中でも少し触れているけど、一発録音で収録された音楽が使われる。さらに、収録にあたって結成されたバンド、トンスカ隊には、あの東京スカパラダイスオーケストラのスカパラホーンズも参加しているのだ。要するに、独特な味わいを持っているスカのサウンドが、ゲームを小粋に演出するというワケ。あと、グラフィックについてだけど、「トンズラくん」のCGは、現在の主流となっているツルツルピカピカ系ではなく、どちらかといえばゴツゴツしている。このように「トンズラくん」は、あらゆる面で戸田誠司の意見が生かされた新しいゲームになっているのだ。

で、とりあえず「トンズラくん」の画面写真だけど、今のところはまだ開発中とのことで、ゲーム画面は[illegible]せられないのだ。でも、キャラクターの写真などを右に載せておいたので、少しは雰囲気をつかめるかな?「トンズラくん」の発売は今年の夏ごろの予定とのことだ。興味を持った読者は、発売までもう少し待とう。

⬆➡「トンズラくん」に登場するキャラクターは、このように、あえてカクカクした形にデザインされている。右上のCGイラストは、バンデットの丸山傑規さんが描いたもの。

ゲーム音楽の一発録音敢行!

⬅「トンズラくん」の音楽は、ゲーム音楽としては、おそらく業界初の一発録音で収録。収録に際して結成されたトンスカ隊には、東京スカパラダイスオーケストラのスカパラホーンズも参加したのだ。

戸田誠司流 オレのゲーム観

ログイン　現在、戸田さんは、「トンズラくん」の制作に関わっていますが、ゲームに関わり始めたキッカケはなんだったんですか?

戸田　僕は昔からコンピューターに興味があって、'80年代の始めごろからアップルⅡとかPC-8801とかを持ってました。そして、その当時からベーシックとかプログラムもバリバリ組んでました。

ログイン　では、バンデットを設立してゲームを開発するっていうのは、自然な流れだったんですね。

戸田　そうだね。僕は思うんだけど、ゲームっていうのは遊ぶよりも作るほうが楽しい。ログインの読者たちには、ゲームで遊んでばかりいるな!　って言いたいね。

ログイン　ログインの立場としては、それを言われると、ちょっとツライものがあるのですが……。

戸田　いえ、今言ったゲームで遊んでばかりいるなってのは、別にゲームで遊んじゃだめというわけではなくて、ゲームを作る楽しみも知って欲しいなという意味。今回の「トンズラくん」の開発も、僕自身がかなり楽しんでやってます。それと、これはわかる人はわかると思うんだけど、「トンズラくん」のキャラクターCGについては、あえてクオリティーを下げています。

ログイン　それはなぜですか?

戸田　最近のゲームのCGって、なんか滑らかで美しければいいって風潮があるでしょ。でも僕は、見た目は凄くなくても、実はかなりハイレベルな処理をほどこしているっていう感じを表現したいんだ。

ログイン　バリバリのCGではない、微妙なところを伝えようと。

戸田　そう。あと、今回の一発録りのほかにも、ひたすら波の音が流れるだけのゲームとか、やりたいアイデアをいっぱい持ってます。

ログイン　あとはどんなものを?

戸田　それは秘密で言えない(笑)。とにかく、今までの枠にとらわれないゲームを作っていきたいね。

ゲーム大革命!?

通信ロープレ

exllusion(エクスリュージョン)とは!?

「大勢でワイワイRPGが楽しめたらなぁ」。そんなゲームファンの夢がついに叶うのだ！ 通信ロープレ『エクスリュージョン』に、みんな注目！ 注目！

今年最大の注目株? "通信RPG"!

株式会社オークスヘブンが、通信RPG『exllusion(以下エクスリュージョン)』というゲームを開発した。〝ゲーム大革命!!〟、〝ゲームが変わる。パソコン通信が変わる〟といった大胆なキャッチコピーの書かれた広告が、最近、パソコン雑誌を中心に掲載されているので、ご存じの読者も多いのではないだろうか。しかし、通信RPGとはいったいどのようなゲームで、どのへんが革命的なのか？ っていう疑問を抱いてしまった読者もまた、多いのではないでしょうか。

まぁ〝パソコン通信〟と〝コンピューターRPG〟をくっつけたモノが〝通信RPG〟なのであろう、っつーことは安易に推察できるよね。つまり通信RPGとは、電話回線を利用してホストコンピューターとアクセスすることによって、不特定多数のプレーヤーが同時に楽しめるRPGである、ということ。

普通のRPGでは、登場するキャラクターの性格やセリフは、シナリオライターによってカッチリ決められており、それらが役割通り動くことによって、メインストーリーが展開していく。ある程度のストーリー分岐やキャラのレベル上げ、アイテム集めなどの要素もあるから、コンピューターRPGを、〝インタラクティブ頭脳小説〟と呼ぶこともできるだろう。

それに対して、通信RPG『エクスリュージョン』では、登場するキャラのほとんどがプレーヤーキャラクター、すなわち人間の管理するキャラなので、性格やセリフは文字通り十人十色。キャラの行動を制限するメインストーリーも存在しないから、プレーヤーは自由に冒険を繰り広げることができる。と言っても、シナリオやイベントの数は豊富なので、それらで従来のRPGと同様の楽しみを味わうことも可能なのだ。血の通ったキャラたちの生活する自由の地。『エクスリュージョン』はまさに、〝異世界体験シミュレーション〟だ！

⬅グラフィックが地味めだな、と思う人もいるだろうが、このクオリティーで何百人ものプレーヤーが同時に遊べちゃうのはスゴイよマジで。

⬆➡この画面内にいるキャラは、すべて人間(プレーヤー)が、リアルタイムで操作しているのだ。電話回線が、プレーヤー間の距離を一気に縮めてくれた。やっぱこれからはネットワークの時代なんだな、ゲーム業界も。なんてな。

いったい何が"革命的"なのか?

端末となるパソコンにグラフィックやサウンド関係のデータをあらかじめ用意しておき、ホストコンピューターからの命令によってそれらのデータを使用する。そしてホスト、端末間のデータのやり取りやデータ管理は、すべてホスト側で行ない、ゲームを運営する。……以上が、通信RPG『エクスリュージョン』の動作原理を、簡単に説明したものである。

……と書いてみると、なんだかかなりスゴそうだが、技術的にはそれほど大したことではなかったりする。実際に、これと同様の動作原理によって運営される通信ゲームは何年も前から存在していた。それに、昔に比べてハードの性能が格段に向上しているので、現在ならば、『エクスリュージョン』クラスの通信RPGを制作することは、特別難しいことではないのだ。

しかし、数百人ものプレーヤーが同時に参加できるという大規模な通信RPGを、この時期に大々的に運営しようという試みは、まさに称賛に値する。だって、このプロジェクトを形にするには、モノスゴイお金が必要なんだよ？　もしハズしちゃったら、気の遠くなるような赤字が出るんだよ？　それでもあえて、この革新的な事業に取り組んでいるオークスヘブンに、心からのエールを送りたいね、業界に身を置く者として。

でもひとつだけ、大きな問題点がある。それは、1分間15円(プラス電話料金)という、接続料金(課金)の高さだ。他のネットと比較して特別高い、というワケではないのだが、1時間プレーすると1000円以上必要、という料金設定は、決して安いとは言えない。

でも、カラオケボックスで、1時間歌ったらいくらかかるか？　1000円で、アーケードゲームなら何回プレーすることができるか？　そう考えると、通信RPGは、娯楽としては金のかからない部類に入ると思うのだが。どうでしょう？

今までの通信ゲームは……

本文中にも書いたが、パソコン通信を利用したゲームは、何年も前から存在しており、『エクスリュージョン』と同様の動作原理によって運営される通信ゲームも、さほどめずらしいものではない。しかし、その当時のハードスペックでは、『エクスリュージョン』級のグラフィックを持つ通信RPGを管理することは、到底できなかった。そのため、右の写真にあるように、ドット絵の代わりに文字データの使用されるRPGが主だったのである。また、それらのネットに用意されてた回線数は少なく、6～7人のプレーヤーが同時に参加できる程度のシロモノだった。

きちんとしたグラフィックで描かれた通信RPGもないことはなかったのだが、資金繰りやハードスペックなどの問題によってか、大きな成功を収めることはなかった。もし、この『エクスリュージョン』が商業的に大きな成功を収めることができたなら、それは日本のネットワークゲーム史にとって、非常に重要な意味を持つようになるだろう。

➡これはLANネットワーク版の画面。複数のプレーヤーで、冒険の得点を競うことができた。

■『エクスリュージョン』と同じような通信RPGだが、グラフィック面が弱く、回線数も少なかった。当時、ログインでも何度か記事にしたことがある。

ネットワークでRPGはこう変わる!

パソコン通信との融合をはたすことにより、コンピューターRPGがどのような特性を手に入れたのか、ということは前ページで述べた。では具体的に、通信RPG「エクスリュージョン」は、普通のRPGと比較した場合、どこがどう面白く、スゴイのだろうか?

詳しいことは各コラムを参照してもらうとして、まず挙げられる点は、ゲームにプレーヤーの意志が反映されやすいということだろう。プレーヤーの意志を、直接〝文章〟で伝えることができ、さらにそれを受け取る側もまたプレーヤー、すなわち人間なのだから当然のことだ。そのため、〝強くなければ生き残れない〟という、従来のRPGにおける野蛮な価値観は、崩壊したと言えるだろう。口が達者なら、どんなピンチのときも絶対に切り抜けられるはずだからね、「まて、話し合おう!」のひと言で。

また、ホストコンピューターが介在することによって、ゲームの拡張性が飛躍的に向上したという点も見逃せない。グラフィックやBGM、各種アイテムデータはもちろんのこと、追加シナリオや戦闘システムの変更といった大幅なバージョンアップだって、比較的簡単にできてしまうのだ。

1 キャラクター

ゲームを始めるには、まずプレーヤーキャラクターの作成を行なわなければならない。その方法は従来のRPGのものとは大差ないので、戸惑うことはないだろう。

このゲームには、様々なパラメーターから構成されるキャラクターが多数用意されており、プレーヤーはその中から、自分の分身となる〝プレーヤーキャラクター〟を選択する。もちろん、パラメーターをある程度自分で操作し、許される範囲内でキャラメイクすることも可能だ。

冒険中に出会うキャラのほとんどが、人間の操るプレーヤーキャラクターだというのは非常に興味深い。

➡プレーヤーキャラクターは、ゲーム中での自分の分身だ。ゲームをプレーしている間は、ずーっと自分の代わりに行動してくれるのだから、キャラ選びは慎重にしたいものだ。

2 会話

このゲームの中では、あらかじめ設定されたテキストデータではなく、生きた会話を楽しむことができる。会話方法は、パソコン通信のチャットと同じように、直接キーボードで会話内容を打ち込んでいくというもの。会話する相手もほとんどがプレーヤーキャラクターなので、適切な返答をしてくれる(?)ことだろう。

会話の形態には、一対一で会話する〝ふたりチャット〟、画面に表示されているキャラクター全員に向けてメッセージを送る〝叫ぶ〟、そして酒場やテントで行なえる〝チャット〟などがある。いずれの場合もリアルタイムで、自分の言いたいことをそのまま伝えられるのだから面白い。これで、褒め讃え合うも罵り合うのも、口げんかだって思いのままなのだ。何をしゃべったっていいんだしね。

⬅会話(ふたりチャット)中は、吹き出しで表示されている。ふたりの会話を盗み聞きはできない。

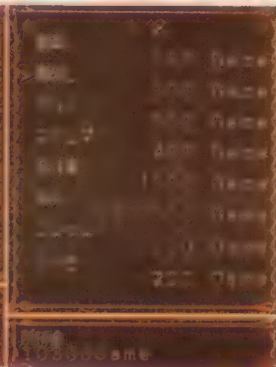
➡こうして〝叫ぶ〟ことによって、みんなに自己主張できるのだ。

3 街の施設

街の中には、宿屋、商店、銀行、酒場、駅、カジノ、道場、ギルドなどなど、実に多くの施設が配置されている。この中でも特に、通信RPGの特徴がよくあらわれている施設は、酒場と冒険者ギルドだろう。

酒場では、前述の〝会話〟で挙げた〝チャット〟ができるのだ。複数のプレーヤーキャラクターによる情報交換が可能だぞ。また、飲物を注文すると、店主(マスター?)の話を聞くこともできるというお得な場所だ。

冒険者ギルドとは、冒険者の組合のことで、冒険者の登録や仕事の斡旋、その他の業務を行なっている。実際には、用意されているシナリオへの参加権利を得る場所、という位置付けだ。しかし、シナリオはギルドにあるものだけではないので、必ずしもここに行かなければシナリオに参加できないということはない。

また、キャラクターの魔法や技は、それぞれ商店と道場でおぼえられる。魔法は、商品としての知識ということで売られている。技は受験料を払い、道場主と戦うという〝試験〟に合格して、使えるようになるのだ。しかし技の場合は、その技に対応したアイテム(居合いには刀など)がないと効果を引き出せないものもあるので注意が必要だ。せっかくの必殺技も、持ち腐れてはもったいない。

⬅ショップで売られている商品は、店ごとの在庫数によって、価格変動が起きるものもあるぞ。

4 戦闘

戦闘システムも、基本的には普通のRPGと大きな差はない。コマンド選択式の、よくあるタイプの戦闘シーンだ。フィールド上で戦闘状態に入っているキャラクターは、剣と盾のアイコンで表示される。このアイコンにぶつかると、その戦闘に割り込むことができる。つまり、知り合いのプレーヤーキャラクターを助けたり。他のキャラをやっつける手助けもできたりするわけだ。気に入っているキャラを助ければ、恩を売ることもできるしね。でも。逆に怨みをかうことも……。

攻撃方法としては。武器攻撃、魔法攻撃、必殺技攻撃などがあるので、戦術の幅は意外に広そうだ。

戦闘に勝った場合は経験値などが手に入るが。負けた場合は神殿からの再スタートになるぞ。このゲームでは、自分で自由にセーブ・ロードできないのだ。失敗したからロードするということはできない。

⬆➡街の中では戦えないので、「文句があるならおもて(フィールド)へ出ろ！」なんて言って、戦闘が始まるかもしれないね。だいぶ私情の入った戦闘になるけれど、そこがまた面白いんだよね。盗人家業に専念するのもいいかも!?

5 ストーリー&イベント

オープニングシーンから始まって、あれやこれやとストーリーを定められた順序で進める。そして、エンディングを目指すというのが、従来のRPGにおける基本的なゲームの流れだった。だが、この『エクスリュージョン』には、エンディングというものが存在しない。しかも、１本のストーリーではなくて、複数のシナリオが同時に混在しているのだ。

ホスト側からは、比較的短時間でクリアーできるシナリオが、月に３本程度用意される予定だ。プレーヤーは、それらの中から参加したいシナリオを選んで遊ぶのもいいし、自分から行動して独自のストーリーを展開することだってできる。メインストーリーという強制される要素がないぶん、この世界には本当の意味での自由度と拡張性があると言えるだろう。他のプレーヤーキャラクターとの旅を楽しんだり、モンスター退治に専念したり、お金をひたすら稼いだりするだけでも、十分面白いのではないだろうか。また、現実に人間関係のイザコザが絶えないように、ゲーム内でもプレーヤーキャラクターどうしのイザコザが起きるだろうことは予想される。それが発展して、大規模な戦争が勃発したりということも……？

➡プレーヤーのひとりひとりが、この世界を構築していくのだ。自分の行動によって、世界は少しずつ変化するぞ。

『エクスリュージョン』を楽しむためには？

開局の約１ヵ月前の取材をもとに記事を構成したため、少々粗削りな紹介になってしまった感もあるが、通信RPG『エクスリュージョン』に対して、読者のみなさんはどんな印象を持っただろうか。通信RPGは、言ってみればRPGファンの夢。「これは面白そうだ。ぜひ遊んで見たい！」と思ってくれた読者は、決して少なくはないはずだ。「エクスリュージョン」をプレーするために必要なものは……、

① PC-9801VX以降(LT、HAを除く)。CPUは386以上を推奨。もちろん、ディスプレーが必要なのは言うまでもない。

② ハードディスク。最低でも10メガバイト以上の空き容量が必要。

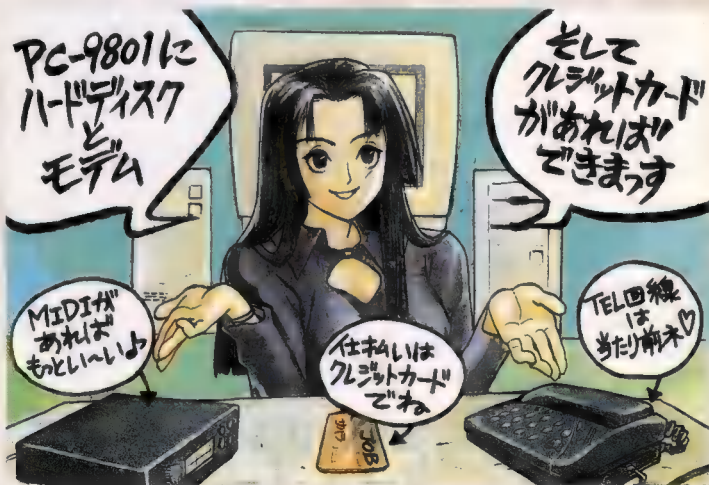
③ モデム。通信速度が9600bps以上のモデムなら、問題はない。

④ クレジットカード。接続料金の支払いには、カードが必要になってくるのだ。

⑤ また、絶対に必要というわけではないのだが、「エクスリュージョン」はMIDI音源にも対応している。持っている人なら、イカしたBGMを聞きながら、ゲームをプレーすることができるぞ。

……とまぁ、動作環境はこんな感じだけど、大丈夫だよね？ モデムを持っていないという人は多いかもしれないけど、そんなに高いもんじゃないし、これを機会に購入してはどうだろうか。

登録方法も簡単。モデムを使って、☎03-5820-1188にアクセスし、郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、電話番号、希望メディア、ソフトの送付先を書いた電子メールを送るだけでいいのだ。するとオークスヘブンに顧客情報が登録され、キミのもとには『エクスリュージョン』のゲームソフト(定価はゼロ円！)が届けられる。あとは、通信RPGを遊ぶための〝オークスヘブン・ネット〟の開局を、今か今かと待つだけ！ ログインでは、オークスヘブン開局後も読者のみなさんに情報を提供する予定なので、楽しみにしていてちょーだい。では、こうご期待！ っつーことで。

4月26日午前0時 オークスヘブン・ネット ついに開局(のはず)！

パソコン体験記

PC-9821 Cs2
Gateway2000 P5-100
PowerMacintosh7200/90

PC-9821-Cs2

SPEC

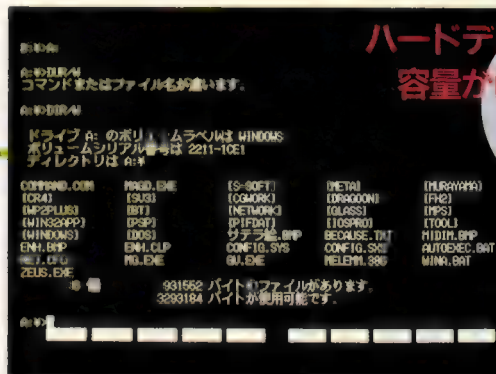
CPU:i486(33メガヘルツ)
メモリー:13.6メガバイト(5.6メガバイト)
HD:340メガバイト(内蔵)+1ギガバイト(外付け)
内蔵CD-ROM:倍速ドライブ(故障中)
外付けCD-ROM:4倍速ドライブ
価格:42万8000円

ユーザー
木根隆哉

今回はいよいよ、1ギガバイトクラスのハードディスクを増設するぞ。増設したらいよいよウィンドウズ95と、ご対面だ!!

大容量ハードディスクを積んじゃおう!!

ハロー、こんにちわ。木根隆哉で〜す。さて、今回はいよいよ、大容量ハードディスクを増設するぞ。なにしろ、Cs2に標準搭載されてあった340メガバイトのハードディスクも気がつけば、空き容量が10メガバイト程度しかなかったりする。やはり、最近のゲームやアプリケーションソフトなど、空き容量が10メガバイト以上必要なモノもあるので、340メガバイトなんてあっという間に容量不足になってしまうのだ。

このように、ハードディスクの容量が少なくなり、いかにして空き容量を増やそうと考えなければならない。まあ、MOといったような大容量メディアがあれば、ふだん使わないデータをそっちに保存すれば、楽に空き容量は調節できるけど、残念ながら現在の私の環境には搭載されていない。MOもSCSI規格の周辺機器なので、将来的に増設したい。コイツがあれば、なにかと便利だし……。現在ハードディスクに入っているデータはどれも消せないモノなので、新しいハードディスクを購入することにした。やはり今買うなら1ギガバイトクラスのハードディスクを購入しよう。最近、大容量のハードディスクも安くなってきているしね。そうと決まれば、早速ハードディスクを買いに行こう!!

ハードディスクの容量がほとんどない!!

■現在Cs2に内蔵されているハードディスクの容量もすでに10メガバイトを切っているので、これ以上ソフトをインストールできなくなっていたりする。

ハードディスクを購入しよう

実は、私がハードディスクを購入したのは、これで3回目である。なぜ、こんな話をするかというと、今回購入した1ギガバイトのハードディスクがいかに安くなったかの比較だと思ってほしい。私が初めて購入したのは、2年前の100メガバイトのハードディスク。このときの価格は5万円だった。その1年後、340メガバイトのハードディスクを購入したときには、3万4000円だったかな。まあ、このときはSCSIのインターフェイスボードが付いていないモデルなので、結構安く購入できた。そして、今回購入した1ギガバイトのハードディスクは、なんと4万8000円。しかも、SCSIのインターフェイスボード込みでこの価格。実際には、店頭では4万円を切っているところもあるので、ハードディスクの価格が急激に下がっているのがわかってもらえるだろう。

今回購入した「DSC-1024NN」は、SCSIインターフェイスボード込みのモデルなのだ。すでに外付けのCD-ROMドライブを増設しているからインターフェイスボードはいらないと思うでしょ。実は、このボードはウィンドウズ95から搭載されたプラグアンドプレイ機能にハードウェアで対応している。ウィンドウズ95との相性を考えた上でこのモデルを購入したというワケだ。

今買うなら1ギガバイト!

⬆今回購入したモデルは、SCSI-2のインターフェイスボード込みで、この価格になっているぞ。本当に安くなったよね。

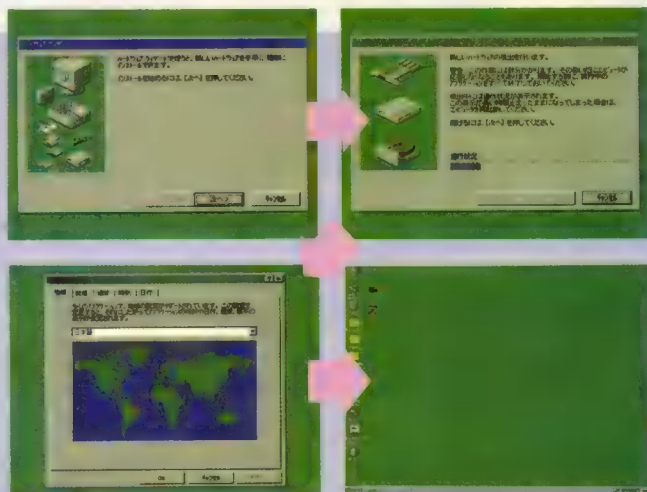
DATA
メーカー:メルコ
価格:4万8000円
問い合わせ先:
☎052-619-1827

それじゃ、ウィンドウズ95をインストールしよう

大容量ハードディスクを増設したことだし、ウィンドウズ95をインストールしてみよう。Cs 2にはすでにウィンドウズ 3.1 がインストールされているので、ウィンドウズ95アップグレード版を使用する。もちろん、ウィンドウズが入っていないマシンは、フロッピーディスク版のスタンダード版を使うこと。ウィンドウズ95のインストールの流れは、右のカコミにまとめたのでそちらを見てほしい。

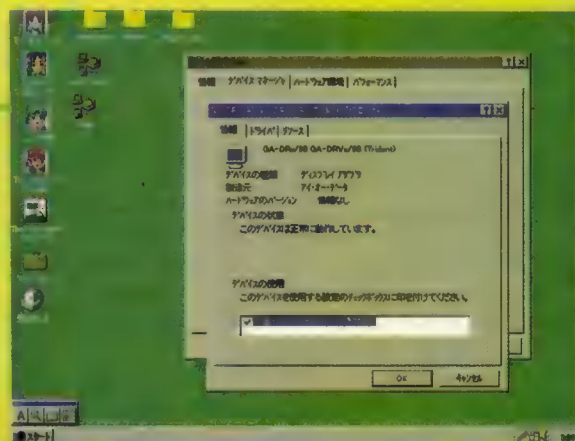
普通、ウィンドウズ95をインストールする場合、今まで入っていたウィンドウズに上書きするけど、せっかく新しいハードディスクを購入したので、外付けドライブにウィンドウズ95を入れてみよう。こうするば、ウィンドウズ 3.1 とウィンドウズ95のふたつのOS を共存させることができるからだ。それに内蔵のハードディスクの容量は、340メガバイトしかないので、ウィンドウズ95を入れると、空き容量の 3 分の 1 をウィンドウズ95で占有されてしまうからだ。

いまさらだけどウィンドウズ95

➡本当にいまさらなんだけど、これがウィンドウズ95のパッケージだ。Cs 2 には、ウィンドウズ 3.1 が入っているので、使うのはアップグレードバージョンだ。

これまたいまさらなんだけど、ウィンドウズ95のインストールの流れをまとめてみた。あらかじめウィンドウズ3.1がインストールされているなら、ウィンドウズ95のCD-ROMをCD-ROMドライブに挿入して、ファイルマネージャからセットアッププログラムが立ち上げる。インストールの設定を"フル"にしておけば、現在マシンに登録されている周辺機器のチェックやハードディスクへ必要なデータをインストールする作業など自動的に行なってくれるのだ。あとは、ウィンドウズ95が起動したあとに時刻など、細かい設定を行なうだけ。ね、簡単でしょ。

ウィンドウズ95はやっぱりいい!!

ウィンドウズ95をインストールして思ったことは、操作性はウィンドウズ3.1と比べると格段に使いやすくなった。やっぱり、ウィンドウズ3.1ではできなかった、アニメーションするカーソルもばっちり使えるしね。それに最近ウィンドウズ95用のソフトも増えてきたしね。しかもウィンドウズ95用のソフトは、パソコン側でソフトごとにメモリーの管理を行なってくれるので、たとえソフトが暴走しても、そのほかのソフトも止まってしまうということがなくなったのだ。3.1ではソフトが暴走してしまうと、マシンをリセットしなければならなかったので、これはとてもよいことだよね。確かにいいことばかりなんだけど、こころなしか遅くなったような気がするのは気のせいだろう。このCs2はCPUが486の33メガヘルツなのでこれは仕方がないのかもしれない。しかし、ウィンドウズ95のデバイスマネージャを見てみると、なんと、ビデオボートのリソース設定がいっさいされていなかったのだ。ウィンドウズ95のセットアップでは、ちゃんと認識されていたので安心していたんだけど、こんな落とし穴があるとは。とりあえず、ビデオボートのドライバーソフトを探して組み込まないとね。

⬆ウィンドウズ3.1に比べると、ユーザーインターフェイスが使いやすくなった。

⬅めでたくウィンドウズ95をインストールしたけど、グラフィックボードの設定がうまくいかず、メモリーの割り当てがなされていない。このままだと、マシンが不安定になることもある。早いうちに解決しよう。

さて次回は?

さて、今回ついにウィンドウズ95をインストールしたわけだけど、操作方法うんぬんは、ほかのコーナーでもやっているので、ここではあえて触れない。その代わり、このCs 2 とウィンドウズ95を使って何ができるのかいろいろ考えてみようと思う。まず、最初にやらなければならないのは、現在搭載しているビデオボードのウィンドウズ95用ドライバーの最新版を探すことかな。

GATEWAY2000 P5-100

SPEC
CPU：Pentium100メガヘルツ
メモリー：16メガバイト
ハードディスク：2.2ギガバイト
内蔵CD-ROM：4倍速ドライブ
モデム：28800bpsFAXモデム
価格28万8000円

ユーザー
秋山文野

今回から体験記に加わったDOS/Vパソコン。仕事で使っているパソコンだから、とことんパワーを追求してみよう。

メモリーを増やすならどーんとね

初めまして。今回からパソコン体験記にタワー型DOS/Vパソコンが加わります。レポートをお届けするのは、ライターの秋山文野。テストする、GATEWAY2000 P5-100は、1歳の娘とダンナを養うため、日々の糧を稼ぎだす大事な商売道具だ。

カンタンにスペックを並べると、CPUはペンティアムの100メガヘルツなので最高とは言えないが、購入したのが1995年の4月なので当時は精一杯だったのだ。すでに、IDEタイプのハードディスクを増設して、1ギガバイトから2.2ギガバイトになっている。元からあった1ギガバイト(Cドライブ)にウィンドウズ3.1、増設したDドライブにウィンドウズ95という内容だ。

とはいえ、最近問題になってきたことがひとつある。それはメモリーだ。購入当時のメモリーは16メガバイト。GATEWAYのパソコンは、ハードディスクやメモリーをケチっておらず、1995年当時発売されていた機種は、まだまだ8メガバイトの製品も多かったから、安心して購入できた。ウィンドウズ3.1ならこれでも十分だった。

問題が出てきたのは、ウィンドウズ95になってからだ。たしかに95の推奨メモリは16メガバイト以上だけど、逆にいえばこれが最低ラインなわけで、スワップがひどく起きてしまう。そこで増設を考え始めたところ、ダンナがマッキントッシュ用のメモリを1本もらってきた。仕事の報酬が現物支給になったというのだ。マック用といってもSIMMには変わりなく、DOS/V用との違いはパリティビット(メモリーの内容を調べるためのチェックビット)のあり、なしだけ。しかも今のDOS/Vパソコンならパリティなしの SIMM にも対応しているし、容量は32メガバイト。申し分なさそうだけど、なにしろ相手はペンティアムパソコンだ。もう1本32メガバイトのSIMMを買わなきゃならない。それって嫌がらせ？　というほど高い買い物になったけど(SIMM 1本8万円)、ま、いいでしょう。かくしてウチのパソコンはメモリー80メガバイトという豊かな環境を手に入れました。

スワップも発生しなくなって、快適そのもの。でも、ただ快適なだけじゃナンだから、どうせなら80メガバイトでなきゃできないことをやってみよう。プロしか使わないような、巨大なファイルを扱ってみるのだ。

増設手順

1 ケースを開ける
2 IDEケーブルを抜く
3 ピン位置を合わせる
4 差し込み

ケースを開けると、ケーブル類がかぶさってSIMMソケットが隠されている。邪魔なIDEケーブルを抜いて、マザーボード上の数字とSIMMのピン番号 を合わせ、45度の角度で差し込む。カチッというまで起こせばOK。

⬆今回新たに購入した32メガバイトのSIMM。スピードは60ナノセカンド、パリティなし。秋葉原で7万9800円だった。

⬇ウィンドウズ95上から「ノートン・ユーティリティー」でシステム情報を調べる。追加の64メガバイトのメモリーを無事認識。

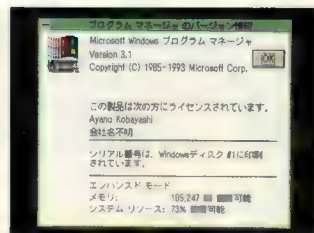
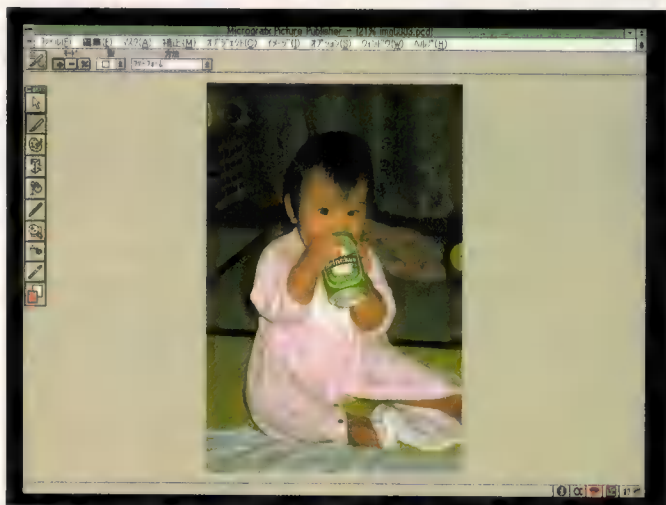
PRO PhotoCDを使ってみよう

さて、80メガバイトのメモリーにふさわしい巨大なファイルといったらなんだろう？　やっぱりグラフィックファイルだろうね。しかし、サイズの大きいファイルは作成するだけでも大変だから、個人でも手軽に作れるPhotoCDを使ってみることにした。

PhotoCDといっても2種類あって、データサイズが大きいものはPRO　PhotoCDと呼ばれている。PhotoCDでは、ベースと呼ばれるRGBデータをメモリー上で展開して、より表現力の高いイメージを作成することができる。PhotoCDの場合、そのイメージサイズの最大が18メガバイト。PRO PhotoCDの場合、最大で75メガバイトだ。

若干10ヵ月のときに、勇ましくハイネケンの缶をかじっている娘の写真を撮ってある。親バカのそしりを受けても、今回の素材はこれ。フィルムを出して1週間後にできあがってきたPRO PhotoCDをさっそく開いてみた。使ったソフトは、ウィンドウズ3.1版の『PicturePublisher5.0J』。95版のグラフィックソフトがないこと、3.1のほうが、OSが消費するメモリーが少ないのがその理由。

さて、結果だが、先に言ってしまうと、75メガバイトのファイルは無事オープンできた。……が、ファイルオープンにかかった時間がなんと1時間30分!!　その原因として、ソフトがそこまで大きなファイルを扱うのに向いていない、CD-ROMドライブが遅い、ハードディスクがIDEなので遅い、などが考えられる。要はメモリーだけのせいじゃないってこと。当分、パワーアップを続ける必要を実感。

⬆PRO PhotoCDのファイル。CD-ROM上では小さいけど、展開すれば75メガバイト。

⬆ウィンドウズ3.1のリソース容量を確認。これならオープンできるかな？

⬆無事わが子の雄姿を画面上にオープンできた。とはいえ、これだけのファイルを開くのにかかった時間は1時間30分。とても実用的とはいえない。

コラム　違う種類のSIMMを混在させるには？

メモリーといっても、同じSIMMでもその種類はいくつかある。容量やスピード、データの記録方式が違うわけだけど、増設のときに違う種類のSIMMを混在させてもいいのかな?　と悩むこともある。今回の増設でも、8メガバイトのSIMMと、32メガバイトのSIMMを混在させている。結論からいえば、たいていの場合混在はアリだ。しかし、すべてOKなワケじゃないし、CPUがペンティアムなら、同じ容量のSIMMを必ず2本ひと組で、という制約がある。また、マザーボードによって、使用できる容量は4または16メガバイトの2種類、ということだってある。正確なところはそれぞれの機種のマニュアルを参照するしかないけど、比較的ありそうなパターンを表にまとめてみた。ペンティアムの場合、2本組みのSIMMは同じ容量、スピードのものだという前提で、違う種類のペアを混在させる場合について書いてある。購入のとき、安い、と思ったらスピードの遅いSIMMだった、なんてこともあるので、この表を参考にしてね。

SIMM混在のパターン

容量が違う	○	4メガバイト×2、8メガバイト×2で合計24メガバイト、なんていうパターンはもちろんあり。ほとんどの場合、どんな容量でも使える。
スピードが違う	○	現在、SIMMのスピードの主流は、70または60ナノセカンド。このふたつは混在OKだが、遅いほうに合わせられてしまうので要注意。
パリティある/ない	×	パリティとは、データチェックのためのビットのこと。今のDOS/Vパソコンならどちらでも使えるが、混在はできない。
種類が違う	○	データの読み書きを高速化した、EDOメモリ。従来のタイプとはまるで違う種類だが、意外にもEDO RAMとの混在はOK。

次回予告

メモリーを増設したのはいいが、それだけではマシンパワーは上がらないことに改めて気がついた（あたりまえか）。他の部分も強化しなくてはならないので、まずはハードディスクかな。SCSIドライブなら、IDEより高速なので、次の増設ドライブはSCSIにするべきかもしれない。しかし、このパソコンには実はSCSIインターフェイスすらついていないのだった。このままでは、どんなSCSIデバイスを買ってもどうしようもない。増設のための環境を整えよう。

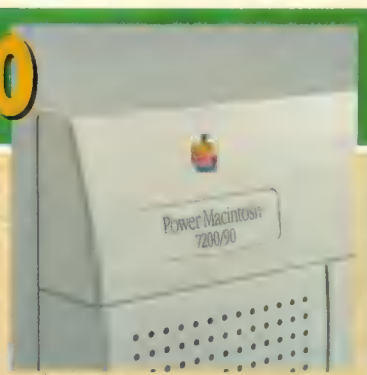
と、いうわけで次回はSCSIホストアダプタ（インターフェイス）に挑戦。どうせ買うなら、データ転送が速くてSCSI-3とかにも対応している製品がいいかな？

PowerMacintosh7200/90

SPEC

CPU：PowerPC601　90メガヘルツ
メモリー：16メガバイト（32メガバイト）
VRAM：1メガバイト（4メガバイト）
ハードディスク：500メガバイト（1ギガ）
CD-ROM：4倍速ドライブ
価格：オープンプライス

ユーザー
梅本 幸孝

最近、マッキントッシュとウィンドウズの両方とも頻繁に使ってます。というわけで、両機種間のファイルコンバートについて。

マッキントッシュとウィンドウズのファイルコンバート

マッキントッシュのソフトは、ウィンドウズじゃ動かない。ウィンドウズのソフトは、マッキントッシュじゃ動かない。まあ、こういったことはパソコンを使ううえでは常識となっているけれども、プログラムではなく、ファイル単体ならどうだろう？　たとえば、マックでフォーマットされたフロッピーディスクに、CGのファイルがひとつ入っていたとする。それを、諸事情によりウィンドウズで使いたい場合は、素直に読み込ませることができるのか？　またその逆、ウィンドウズのファイルをマッキントッシュに読み込ませることができるのか？　今回は、そのあたりのことを試してみたいと思います。

特に用途のない人は、こんなこと知る必要もないんだろうけど、まあ、知っていればいつかは役に立つ日が来るかもしれないし、勉強しておくのもいいんじゃないでしょうか。ウィンドウズ用として売られているCG集なんかを、マックで見られたりしたら結構うれしいでしょ？

⬅マッキントッシュでPCフォーマットのファイルを読み込むと、このようにPCマークのアイコンになるのだ。

Windows ▶ Macintosh　ウィンドウズからマッキントッシュへ

まずは、PCフォーマットされた媒体に保存されているファイルが、マッキットッシュで読み込めるかどうかを試してみよう。まずはフロッピーディスクから。おもむろにマックのドライブに差し込んでみると……。あらあら、簡単に読めちゃいました。「Photo Shop」などでもちゃんと読み込めるし、全然問題ないみたい。

ではウィンドウズ用のCD-ROMはどうか。トレーに乗せて読み込ませてみる。すると……、約10秒後に吐き出されてしまいました。むぅ。

じゃあ次はPCフォーマットされたMOで試してみよう。ガッチョンと差し込んでしばらく待つ。10秒後、またまた吐き出されてしまいました。ふぅ。

というわけで、PCフォーマットの媒体は、マック単体ではフロッピーディスクしか読み込めないという結果。1.44メガバイト以上のファイルは、ネットワークでも用いない限りコンバートできないのか～!?　いやいや、そんなことはないんですよ。マック上では無理なんですけどね。詳しくは右ページを見よう！

PCフォーマットが読める！

➡PCフォーマットのフロッピーディスクなら、マックで読み込むこともできる。なんて偉いんだ。

⬅でも、その他の媒体はまったく読み込めない。いちいちフロッピーに落とすのは面倒だし、容量の大きなファイルはどうする？

Macintosh ▶ Windows マッキントッシュからウィンドウズへ

このソフトがお役立ち

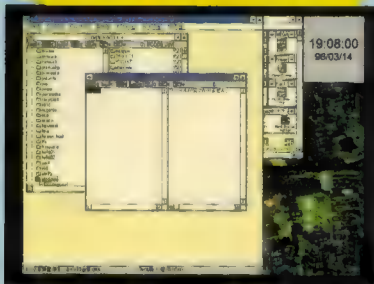
では、マックフォーマットされた媒体に保存されているファイルは、ウィンドウズで読み込むことができるだろうか？　これは、結果から言ってしまうとノーなのだ。ウィンドウズ単体では、マックフォーマットの媒体はひとつも読み込むことができないのである。マックのほうがちょっとお利口さんだね。しかし、ウィンドウズにはコンバート用のアプリケーションが存在しており、これを使用すればマックフォーマットの媒体を読み込むことが可能なのである。

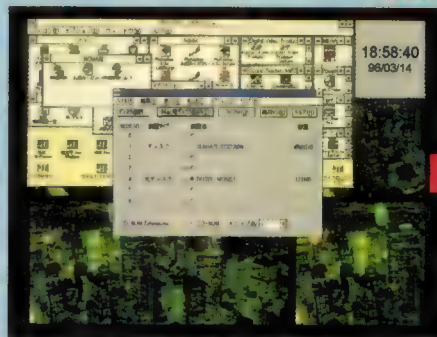
そのアプリケーションは「RINGOWIN」といって、起動しておけば簡単にマックフォーマットの媒体を読み込むことができてしまうという優れもの。ファイルのコンバートもアッという間だ。CGやムービー、サウンドファイルといった類は、これでウィンドウズでも活用できるようになるね。

しかし、このソフトの機能はこれだけではない。マックフォーマットの媒体をドライブに入れておいて、ウィンドウズのファイルをそちらにコピーすることもできるのである！　したがって、マックでは読み込めなかったCD-ROMやMOなどに保存されているファイルは、これでマック用にコンバートできるというわけだ。

ただ、注意してほしいのは、ムービーや圧縮ファイルなど、機種特有のデータを持つものは、コンバートできたからといって素直に使えるとは限らないということ。前にもちょっと触れたけど、マック用の圧縮ファイルはウィンドウズ上では解凍できないし、その逆も不可能。パソコン通信などからファイルを持ってくる場合は、ちゃんと使用する機種でダウンロードしないとダメなんですよ。

☗「RINGOWIN」は、フロッピー版が7800円だ。他にMO版というのもあり、これは9800円。

マックフォーマットは読めない!!

☗マックフォーマットの媒体は、ウィンドウズ単体ではひとつも読み込めない。う〜む。

でも『RINGOWIN』を使えば

☗「RINGOWIN」を用いれば、ウィンドウズ上でマックフォーマットの媒体を認識することができる。

ほら、このとおり

☗コンバートはアッという間。CGやサウンドファイルなど、規格が統一されているものはほとんど問題ない。

しかし ウィンドウズ95では使えないのでした

[illegible]

まとめ

☗ぜひウィンドウズ95版を発売してほしい！　出たら5本買います。

今回はファイルコンバートを試してみました。「RINGOWIN」自体は、結構昔からあるソフトなので、知っている人も多いんじゃないでしょうか。実は、最近仕事上でこのファイルコンバートを頻繁に使うようになったんですが、まわりに「RINGOWIN」の存在を知らない人が多くて驚いた次第。それならばと記事にしてみたんですが、みなさん知ってました？　知ってた人、すいません。

え〜、次回はもうちょっとハードとかＯＳ方面に突っ込んでいきたいんですが、なにぶんマシンがお利口なもんで……。どうしよう。

成人君子のあなたに贈るコンピューター美少女総合情報誌

E-LOGIN

今号も強力記事で爆進中

BrandNew!では

●話題の新作を紹介するBrand New。今回の目玉は、『聖少女戦隊レイカーズⅡ』と『学園KING』。そのほか気になるソフト31本が、キミの脳髄を直撃！

GameLoungeでは

●このゲームは、どうすれば解けるのか？　そんなときにこそ、Game Loungeの出番。今号も「ハーレムブレイド」ほか、注目作11本を徹底検証なのだ！

MasterReviewでは

●あのすばらしいゲームをもう一度、いや二度、三度。Master Reviewでは、アダルトゲームファンならばぜひおさえておいて欲しいゲームを大レビュー。今号は、「リリス」ほか、6本が登場。読んでみて！

●そのほか、強力連載がキミを待っている。5月号では、"バカチン市国"の最大ライバルと噂される、"秘密結社シンジケート団"の新連載がスタート！　はたして、どんなオバカさんたちなのか!?　編集長は、すっかり頭がいたいぞ。(頭突きのしすぎで)

この女の子が目印だ!!

E-LOGIN 5月号

そして E-LOGIN 5月号の2大注目記事は!

1 特集 スプリングニューゲーム ズームアップ!

4月といえば新年度がスタートする月であり、何かと新しい動きが目立つ時期。もちろんアダルトゲーム界も例外ではない。春に発売される最新作4本を、どこよりも濃くお伝えするぞ。

悪夢

⬅バスジャック！　しかも、美少女満載のバス！　こんな凶悪な犯罪をしでかしたのは、なんと主人公。彼の目的は……やはりあれだ！

堕落の国のアンジー

⬅変態の国に迷い込んだふたりの少女は、健気にも前向きに体をはって変■たちに挑むのだ。SMありスカトロありの、ハチャメチャロールプレイング。

GLO・RI・A

➡主人公はグロリア家という資産家の家に家庭教師として雇われるが、そこは女主人をはじめ、美しい女性たちばかりの女の園であった。この女性だけの館で主人公を待っていた、意外な真実とは……。『禁断の血族』シリーズ第2弾！

えんじぇる★ないと

■ちょっと変わった育成シミュレーションゲーム。プレーヤーは吸血鬼の伯爵となって、ふたりのキュートな悪魔を操り、3人のいけにえを探し出すのだ。なかなかこったシステムで、3人の主要登場人物のうち、■の視点でもゲームが進められるとのこと。詳細は記事にて。

2 驚天動地の大お知らせ

ここまで隠していたが、実は5月号では、読者のみんなにビッグなお知らせがあるのだ！　そのお知らせとは……あぁ、言えない!!

いや～、本当にビッグでグレートで、みなさんにとって有益なお知らせなんだけど、こればっかりは、この場では書けないな～。出し惜しみ？　思わせぶり？　なんと言われてもいいけど、本当にマブで、こればかりは5月号を読んでもらわないと、理解してもらえないのだ。えっ!?　ヒントだけでもくれって？　う～む、そうあえていうなら、右の写真がヒントです。手で何かを隠してますね。この手で隠された物体が、ファンタスティックなお知らせの正体なのだ。

というわけで、情報満載なうえに、すごいお知らせまで載っているという5月号は、4月8日発売だ。今すぐ……、いや、来週の月曜日に本屋さんへ急げ！

この手の下に秘密が!!

4月8日(月)発売 定価580円

Close Up!! 今度の"ガンスミ"は、カーアクションだ!!

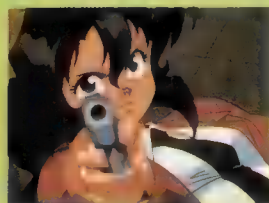
講談社のアフタヌーンに、好評連載中の同名コミックスのビデオシリーズ第2弾。この「ガンスミスキャッツ」は、アメリカのシカゴを舞台に、女性バウンティハンター(賞金稼ぎ)チーム(?)の活躍を描いたもので、原作者の園田健一の得意分野である銃&美少女、そして小気味よいテンポのアクションで人気を博している。もちろんビデオシリーズでも、アニメショーンでは最高峰のガンアクションが展開。主人公のラリー&ミニー・メイの、生き生きとしたアクションと合わせて、高いクオリティーの作品になっているのだ。

さて、オリジナルストーリーのビデオ版第2弾では、ラリーVSラディノフとのカーチェイスが見どころとなっている。ラリーのG.T.500シェルビー・コブラがハイウェイをカッ飛ぶシーンは必見って感じ。あと、今回から登場のラディノフが使うマニアックな武器も見逃せない。ナイフピストルやスチェッキンなどなど、マニアには涙ものの道具ばかり。やっぱり"ガンスミ"は、こうでなくっちゃね。

だからと言って、この作品が、完全なマニア向けってわけじゃないぞ。この作品は、アメリカ製の良質ドラマやムービーを見ているような気分にさせてくれるのだ。原作を知らなくても、十分楽しめる。だから、原作ファンでない人も、ぜひともご覧あれ。

■バップ/30分/5800円[税込]/発売中
■原作：園田健一（講談社「アフタヌーン」連載）
■監督、絵コンテ：もりたけし

キミもCz75でラリー気分!?

原作のコミックス、ビデオともにラリーの愛銃であるセスカ・ゾブロジョカ/75、通称Cz75。チェコ製のオートマチックハンドガンで、その命中精度の高さとダブルカアラム（2列式弾装）のわりには、非常に握りやすいグリップで有名。実は、このCz75のエアーハンドガンが、東京マルイから発売中なのだ。

さて、このエアーハンドガンのCz75なんだけど、[illegible]ガンやエアーハンドガンで高い評価を受けている東京マルイが作っただけあって、非常にヨイできなんですな。フルサイズマガジンや、ライブ作動ハンマーや一体成形型のスライドの採用など、1980円とは思えないほどの高性能。こいつを買って、キミもラリーの気分を味わってみない？

■Cz75 FIRST MODEL
■東京マルイ/1980円/発売中

ラスベガスの裏側をゴージャスに描く
カジノ

ラスベガス。アメリカの砂漠の真ん中にある不夜城、ギャンブルの都、華麗で華やかなショーの町。ま、普通イメージされるのはこんな感じかな。最近は、ログインでも毎年紹介しているCESのようなイベント関係のお客さんがメインになっているらしいし、家族で楽しめるアミューズメントパークっぽいノリの大型ホテルがドンドン新設されているみたいだけどね。

とはいえ、やっぱりラスベガスといったら、金に集まるダーティーな連中の駆け引きを期待したいのも人情。で、この「カジノ」は、そんなちょっと前のラスベガスを舞台にした映画なのだ。イメージ通りの、ゴージャスかつドロドロとした人間模様が堪能できる作品ってわけ。

舞台は1970年代のラスベガス。もちろんバリバリのギャンブル都市であるラスベガスだ。ノミ屋のサム、チップ詐欺のジンジャー、そしてヒットマンのニッキーの3人は、この欲望渦巻くラスベガスという町によって生き方が変わり、成功し、そしてそれぞれ金を手にする。が、町はたった10年で大変貌を遂げようとしていた。そう、さっきも書いたように、ギャンブルの町からファミリーも楽しめる健全な娯楽の町へと。その変化は、3人にも影響を及ぼし……。

キャストは、サムがロバート・デ・ニーロでジンジャーがシャロン・ストーン、そしてニッキーがジョー・ペシと、クセのある俳優さんがズラリ。なんたって監督が、「タクシー・ドライバー」、「レイジング・ブル」でおなじみのマーティン・スコセッシと、これまたクセものだからなあ。とにかく、最盛期のラスベガスのゴージャスな雰囲気に酔える作品ですぞ。

☗演じる役柄によって、体型から印象がガラリと変わることで有名なロバート・デ・ニーロ。ノリにノってます。

☗ただただセクシーなだけというイメージだったシャロン・ストーンだが、最近は演技力にも注目？

■ユニヴァーサル映画/UIP[illegible]給/公開中
■監督：マーティン・スコセッシ　原作：ニコラス・ピレッジ　出演：ロバート・デ・ニーロ、シャロン・ストーン、ジョー・ペシ

誰もが持つ心の迷宮を描く映像パズル
蒼い記憶

26歳のときに手掛けたデビュー作「セックスと嘘とビデオテープ」で、いきなりカンヌ映画祭のグランプリを受賞したスティーブ・ソダーバーグ監督の最新作。

う〜んと、〝セックス〜〟を見て気に入った人なら、この監督さんの映像主体の、つまりはストーリーがよくわからん作品の魅力ってのに慣れているんで問題ないんだけど、初めの人、覚悟してください。ホント、わけわかりません。なんというか、映像によるジクソーパズルっていうのか、お話が続いていないんじゃないかと思うはず。だけど、映像は非常に印象的で、なんか重要なことが行なわれているような気がするのだ。この重要なことが行なわれているという気分を持続したまま、一気にラストまで見ると……、必ずや何かしらのインパクトを受けるんだな。

とまあ、非常にクセのある作品ではあるけど、勧善懲悪のわかりやすいものばかりが映画じゃないんだと、認識が新たになること間違いなしです。でもって、一度[illegible]になっちゃうと、なんか抜け出せなくなっちゃう魅力があるのだ。

というわけで、ストーリー紹介はなし。代わりにスタッフ＆キャストを軽くご紹介しておきましょう。まず監督は、スティーブ・ソダーバーグ。主演は〝セックス〜〟で一躍注目俳優となった、ピーター・ギャラガー。ほかに、アリソン・エリオット、アダム・トレス、ウィリアム・フィクナー、ジョー・ドン・ベイカー。って、地味な俳優ばかり。ま、俳優の名前で見せるタイプの映画じゃないからねえ。とにかく、映画好きなら一見の価値ありです。

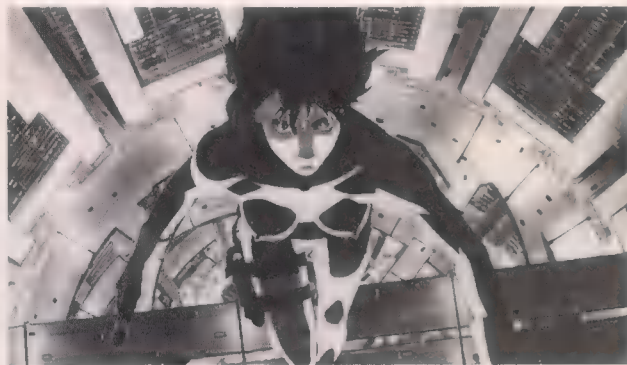
☗ソダーバーグ監督の名前を映画ファンに知らしめた、「セックスと嘘とビデオテープ」で注目されたピーター・ギャラガー。〝セックス〜〟以後ホント、いい作品に恵まれている。

☗この映画が初の大役となるアリソン・エリオット。物語の核となるミステリアスなキャラクターを演じている。

■ユニヴァーサル[illegible]/UIP配給/公開中
■[illegible]督：スティーブン・ソダーバーグ　原作：ドン・トレーシー　出演：ピーター・ギャラガー、アリソン・エリオット

松本副編の赤丸チェック

秘密にしていたが、実は私は比較的にアニメーションが好きである。私が何が好きで何が嫌いかなんか読者にはどうでもいいことだが、感動の文芸アニメでも、くりぃむ的アダルトなアニメでも、なんでもご覧になる。

とはいえ、その好き具合は比較的中途半端なもので、声優が誰々とか、監督がこの人でプロダクションがどこで、みたいなノリはない。読んでいる皆様には、私のノリが中途半端だろうがオタク的だろうが、別に関係ないかもしれないが、私は、貸しビデオ屋で面白そうなものがあれば見る、面白かったら、レーザーディスクを買う、人が面白いと言っているものがあれば、借りたり買ったりして見る、という程度のもので、それほどアニメが好きでもないのかな。

などという話をしていると時間がいくらあっても足りないのでもうちょっと続けるが、私のアニメに対する価値基準というのは、どれだけ動くか、にかかっているのではないかと、自分の話なのに自信がないが、そんな気がする。

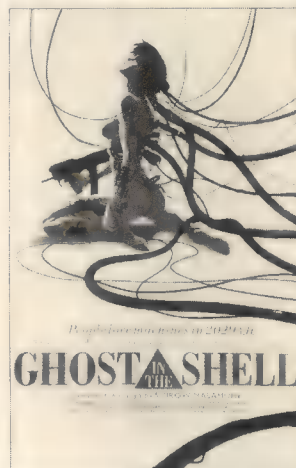
ストーリーは全然ダメ、キャラクター魅力なし、声優ヘタ、というアニメでも、やけくそに動いてくれれば、私はレーザーディスクかビデオを買ってしまうし、逆もまた真なり。

その道の専門家と話をすると、え〜、あんなの〜、と言われてしまうタイトルをいくつも所蔵していたりする。いや、ホント。

でまあ、そんな私に推薦されても、あんまりうれしくないかもしれないが、この、『GOAST IN THE SHELL』というか『攻殻機動隊』という語感のほうが、私は好きなのだが、いずれにせよ、このアニメはめっぽうよく動く。光学迷彩といって、まるでドラなんとかの透明マントみたいなのが出てくるが、その質感や動きが『プレデター』みたいでかなりカッコよろしおま。

また、クライマックスの撃ち合いのシーンや、冒頭、人間がドカドカ撃たれちゃうところなど、やっぱ劇画映画っつーのは金がかかっているねというほどよく動く。なんか、日本映画ってのはもうダメで、しかしジャパニメーションと呼ばれる和製アニメだけが世界に伍していけるみたいな意見があり、私は必ずしもそうだとは思わないけど、やっぱ、そうなのかな？　という気もしたりして。私がどんな気でいようが……、しつこいのでやめるが、個人的には買ってもいいぞ!!　という雰囲気。

とはいえ、原作のサイバーパンク的ムードは、ま、こんなもんかなと私のように割り切っちゃえばいいかもしれないけど、わりと額にシワを寄せて映画を見る系の人にはツライかも。あ、そういう人のほうが、ウンチクが語れていいのかな。

GHOST IN THE SHELL

■バンダイビジュアル/83分/1万4800円/[illegible]月25日発売予定
■監督：押井守　原作：士郎正宗　脚本：伊藤和典　音楽：川井憲次　声の出演：田中敦子([illegible])、大塚明夫(バドー)

神秘の世界エルハザードTV2

■パイオニアLDC／90分／6000円／1〜2巻発売中。3巻5月25日発売予定
■声の出演：岩永哲哉(誠)、井上喜久子(王女)、置鮎龍太郎(陣内)、石井康嗣(藤沢先生)、夏樹リオ(菜々美)

普通の高校生＆教師が、ヒョンなことから異世界に行ってしまい、ゲームさながらの大冒険を繰り広げるという人気アニメのテレビ版第2巻。全7巻の予定で、毎月1巻発売される。1巻に2話収録。

ザ・マンティス

■CIC・ビクタービデオ／88分／1万3333円／4月26日発売予定
■ストーリー：サム・ライミ、サム・ハム[illegible]督：エリック・レービン　出演：カール・ランブリー、ボビー・ホセア、ジーナ・トルレス

特殊スーツを身にまとい、空飛ぶマシンで悪を倒す謎のヒーロー、マンティスの活躍を描くSFX冒険活劇。実はマンティスってのはカマキリという意味。B級っぽいノリが楽しいミヨーなムードの作品。

ブラック・ジャック

■バンダイビジュアル／90分／1万6000円／4月25日発売予定
■原作：手塚治虫　監督：小中和哉　デジタルSFX：古賀信明　脚本：橋本以蔵　出演：隆大介、香川照之、西田健、鷹岡弘

手塚治虫のヒューマンコミックスの実写版。もちろんピノコもちゃんと登場。ただし、ブラック・ジャックの髪型が原作と違うのがちと残念。メインの手術シーンはデジタル合成でなかなかの迫力ですぞ。

クリムゾン・タイド

■ブエナ・ビスタ・ジャパン／116分／1万6000円／4月19日発売予定
■監督：トニー・スコット　脚本：マイケル・シーファー　出演：デンゼル・ワシントン、ジーン・ハックマン、ジョージ・タンザ

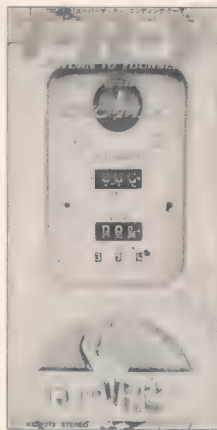
ロシア国粋主義者が旧ソ連の反乱軍を掌握。事態を重く見たアメリカはトライデント搭載原子力潜水艦を出動させるのだが……。オスカー受賞の2大俳優が、核戦争の危機を回避する男の戦いを熱演!!

MUSIC SELECTION FROM GALAXY NETWORK CHART Vol.2
Fire Bombreほか

人気アニメ「マクロス7」のCDドラマに使用された曲を中心にセレクトされた、ボーカル集。Fire Bombreがメインだぞ。
■ビクターエンタテインメント
■発売中/3000円[税込]

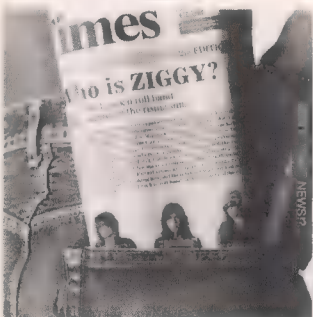
GOLDEN YEARS VOL.Ⅲ
吉川晃司

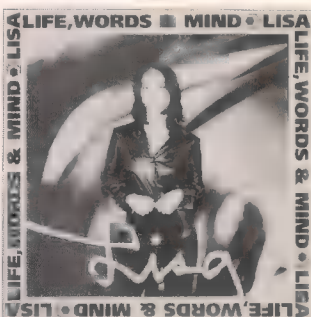
吉川晃司3枚目のベストアルバム。だが、今回のアルバムは趣向が変わっていて、ライブからのベストアルバムなのだ。
■東芝EMI
■発売中/2800円[税込]

T・R・Y
TWO-MIX

TBS系『スーパーサッカー』エンディングテーマになっている、TWO-MIXのニューシングル。
■キングレコード　■発売中/1000円

JAM
THE YELLOW MONKEY

フジテレビ系アニメーション『るろうに剣心、明治剣客浪漫譚』のエンディング曲。今は変わっちゃったけど。
■ポニーキャニオン　■発売中/1000円[税込]

WHAT NEWS!?
ZIGGY

ドラムスに宮脇〝JOE〟知史を加え、3人体制にてったZIGGYの、1年8ヵ月ぶりのオリジナルアルバムだ!!
■マーキュリー・ミュージック
■発売中/3000円[税込]

LIFE,WORD&MIND
LISA

トヨタ自動車のコマーシャルソングのプロデュースもやっている、LISAのニューアルバム。シングル曲も2曲収録！
■MCAビクター
■4月25日発売/3000円[税込]

Gimme Love
エンジェルス

ラジオ日本でオンエアーされている『電脳戦隊ヴギィ's エンジェル』。4月5日よりAM KOBEでも放送開始。
■NECアベニュー　■発売中/1000円[税込]

HAPPY LITTLE TIME
AKIKO

コーセーのリンスインシャンプー「CAR-NO」のCMソング。実はAKIKO初の8センチシングルなのだ。
■トイズファクトリー　■発売中/1000円[税込]

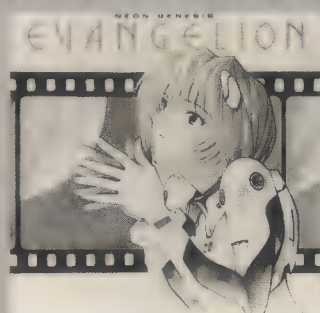
C
D

ママーン豊岡の試聴室

ど～も、ママ～ン豊岡です。今回もアニメからということで、この3月にテレビ放映が終了した、『新世紀エヴァンゲリオン』のサントラCD第2弾です。

いや～、なんていうか、このアニメの対象年齢っていったいいくつなんでしょうねぇ。お子様向けの時間帯にやってたワリには内容濃いし、特殊なシーンもあるし。後半なんか1話終わるごとにタメ息でちゃうような展開だったもんね～。あぁ、もう1回全話通して見たいわ。やっぱアレは1回見ただけじゃわかんないよねぇ。って、ソコが狙いか？　ぬぅ、あなどれん。

でもって、本題のCDのほうなんですが、初っぱなに入ってる『予感』という歌。これってな～んか感じ違うと思っちゃうんだよな～。私だけかもしれないケド、なんか、フツウじゃん？　まぁ、好き嫌いが分かれると思うってヤツですかね。そのほかでは、エンディングのさまざまなヴァージョンが収録されてるのがいいですね～。アニメ見てて、いきなり曲調が違ってて、「もう変わったのか～」とか思っちゃったし、たま～にエンディングアニメの背景色が違ってたりして、なんなんだろう？　って頭悩ませたりしたもんなぁ。こういうヴァージョン違いをころころ変えて流したり、たま～にヘンなのがあったりっていうの、メリハリあって私は好きです。

あとは、テレビで放映された中で流れてた曲を集めたワケなんだけど(だってサントラだもん)、BGMとしてはいいと思うな。もちろんアニメ見てたからっていうのもあるとは思うけど、ポップな曲からクラシック調まで、いろいろあるから。とりあえず音楽流しておく、みたいなことする人にはちょうどいいと思う。あ、非常召集。じゃ、さよなら(笑)

●NEON GENESIS EVANGELION Ⅰ
高橋洋子、CLAIREほか
■キングレコード
■発売中/3000円[税込]

世の中は、〝トンデモ〟にあふれている!?
トンデモ本の逆襲

著者は真剣なのに、書いてあることが大間違いで思わず笑ってしまう本のことを〝トンデモ本〟という。たとえば相対性理論は間違っているとか、太陽は熱くないとかといった本がその代表的なものだ。

このトンデモ本という言葉を世に広めた、『トンデモ本の世界』に続編が登場。今回も、またまたすごい内容なのであります。

今回の目玉は、なんといっても〝ニャントロ星人〟。前回、日本のお札はギーガーによってデザインされたと主張した、あの武田了円先生によると、地球はニャントロ星人とやらに支配されているそうだ。名前からして、あまりに恐くて笑いが止まりません。その、人間社会への溶け込みかたも大変なのだが、それは読んでのお楽しみ。

と学会編
洋泉社、1400円[税込]

ほかにも、五島勉や矢追純一や大槻教授など、諸先生方の楽しい本もたっぷり紹介されております。

世の中って、バカばっかりなんじゃないかと思わされる一冊だ。

やっぱり世の中は〝怪しい〟ことだらけ!?
怪体新書

新しい知識を手に入れるということは、非常に楽しいことである。子供のころ、いわゆる学習マンガのたぐいを読むたびに、自分の知識がどんどん増えていくのを感じて、ワクワクしたことがあるだろう。あの甘美な感覚は、幼いころ特有のものなのだろうか？　もちろん、そんなことはない。

この怪しげなタイトルの本には、人体についての雑学がコミックス形式でぎっしり詰め込まれている。まさに〝雑学〟と呼ぶにふさわしいこれらの知識は、我々読者に〝知る喜び〟ってヤツを思い出させてくれるのだ。この際、この本で得た知識が役にたつかどうかは、まぁ実際役に立たないことが多いだろうが、まったくもって関係ない。

この本の著者である唐沢商会は、

唐沢商会作・画
光文社、1400円[税込]

唐沢俊一(作家)と、なをき(マンガ家)の兄弟。こういった知識をエンターテイメントに仕上げることについて、当代随一の手腕を持つ人物だ。人体についての興味の有無も、この本を楽しむのにはやっぱり関係ない。体の力を抜いて、純粋に〝知識〟を、〝雑学〟を楽しもう。

まったくもって世の中ヘンなものばかり
アクション大魔王②

なんだかミョーなノリの本の紹介が続いておりますが、またまた濃いというかミョーな一冊なのだ。

体験レポートをマンガの形で行なうってのは、けっこう最近よく見かけるわけなんだけど、コレもそんなノリの本。が、しかし、連載されているのが『シルキー』。え、読んだことないって？　まあ、男の人はほとんど見たことも読んだこともない本でしょうなあ。いわゆる〝レディス〟ってジャンルの雑誌なんで。あ、でも、そんな過激な内容の雑誌じゃないのよ。そりゃあ、少女なんとやらよりは対象年齢層は上だけどね。

で、そんな雑誌に連載中の体験レポートコミックスなわけで、取材先がちょっち過激であります。たとえば、新宿2丁目の本屋さん

米沢りか作・画
白泉社、650円[税込]

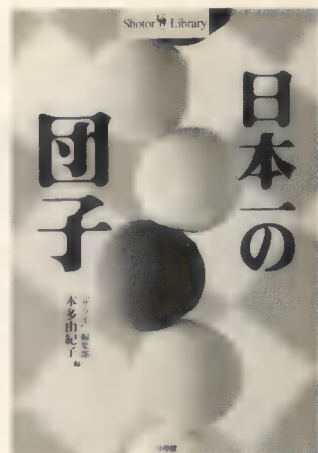
とかアダルトショップとかアダルトショップで買ったアイテムを使った感想とか、とにかく鼻血ドバッ(ふ、古い!?)な過激レポートが満載。女性もかなりスケベかもね。

ここでホッとひと息、おダンゴをどうぞ
日本一の団子

甘いモノが嫌いな人じゃないかぎり、お団子はけっこう身近な食べ物ではないだろうか？

というわけで、突然ですが団子の本なのだ。団子、団子とひとくちに言っても、串に3～5個刺してあるもの、単体で餡(あん)やゴマにくるまったもの、焼いたもの蒸したものなど、いろいろある。しかも、甘辛醤油タレの団子なんぞは、和菓子専門店でなくても簡単に手に入るし、けっこうナンの気なしに食べているに違いない。

そんな団子にも、やはり歴史というものがある。名物なら名物になった経緯がある。そんな日本各地の著名な団子のすべてがわかるのが、この『日本一の団子』なのだ。

これさえ読めば、そもそも団子とはいったいどういった形状のも

サライ編集部、本多由紀子編
小学館、1500円[税込]

のを総合していうのか、俗にみたらし団子というがそれはどこのどういう団子のことをいうのか、なんてことが一目瞭然。カラー写真も多く、見ていられるだけでも楽しい。

BOOKS

good reads for manias

白鳥ジュンの読書のススメ

夜の蟬
北村 薫

夜の蟬
●北村薫著
●東京創元社、480円[税込]

ども、白鳥ジュンです。今回は推理小説をひとつオススメしましょう。

これは、女子大生と落語家が探偵役を務めるシリーズの第2弾。といっても、第1弾の『空飛ぶ馬』もこの『夜の蟬』も連作短編集なので、お話自体はもっとたくさんあります。

さて内容だけど、この『夜の蟬』まではふたりの探偵さん、解決する事件は殺人事件や強盗事件といったものではなく、ほとんど事件じゃないことに推理力を発揮している。う～んとね、ホームズがワトスンに、あの依頼人は裕福な家のなんとやら、てなことをステッキなどの所持品から推理してみるシーンがあるじゃない。あんな感じの、非常にたわいのないことを推理して終わり、なのだ。

もちろん、この推理部分だけじゃ、ちょっと物足りないかも。じゃ、何がメインの作品なのかというと、主人公の女子大生の成長というか、まるで本物の女子大生が書いた私小説みたいな心理描写かな。実際、北村薫という作者は、最初は覆面作家で、若い女性だと思われていたらしい(実際はおじさん)。で、この女子大生が、最初は非常に鼻につくイヤなブッてる女なわけよ。でも話が進むうちに、いい人や悪い人に巡り会いながら、ちゃんといい女に育っていくところが面白いんだな。特に姉との確執を描いたタイトル作など、思わず涙、というよりほとんど号泣してしまった。推理小説読んで感動して泣くなんて、初めての経験だわ。

もちろん、たわいもない"事件"の推理が非常に理論的で鮮やかなので、推理小説としても上出来。殺人事件を扱ってるらしい第3弾、『秋の花』も早く文庫にならないかなあ。

インフォメーション&プレゼント
なんと、あの"ネルフ"グッズをプレゼント

え～と、今度からグッズも積極的に取り上げて&新コーナーなんかも増えるかもしれないって感じのデータホットラインですが、いかがでしたでしょうか?

ところで、ログイン7号のCD紹介の記事中で、「I LOVE YOU」と「恋の女神つかまえたら」の発売メーカー名が、アミューズとなっておりますが、エアーズの間違いです。読者のみなさま、および関係者のみなさま、本当に申し訳ありませんっ!! 今後はこのようなことのないように努力いたしますので、なにとぞお許しください! ホントにごめんね。反省してます。

■少年ガンガンテレカプレゼント

毎月第2・4金曜日発売
ガンガン
3名

まずは、この3月に創刊10周年を迎えた、エニックスのコミック雑誌『少年ガンガン』が、月2回刊化されたのを記念しまして、オリジナルテレカを10名の方にプレゼントで～す。新連載もスタートし、ノリにノってる『少年ガンガン』は、毎月第2、第4金曜日発売で定価280円[税込]だ。ちょうどログインと交互に発売ってわけだね。

■新世紀エヴァンゲリオン NERVジャケットプレゼント

1名

お次は大人気アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』の、特務機関ネルフ御謹製ジャケット。現在冬物が、イエローサブマリンとメッセサンオーなどで発売中。価格は6800円でフリーサイズだ。また、少々生地の薄い春物も発売される予定。

というわけで、今回特別に冬物ジャケットを1名様にプレゼントしちゃうのです!! この時期に冬物っつーのもナンですけど、文句ある奴にはやらんってことでぇ。欲しい人は応募はがきに、"エヴァ"に対する想いのたけを書いてね～ん。

■(有)ライトニング
■☎03-5306-0269

プレゼントの応募方法

官製はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、データホットラインの感想、希望賞品を明記して応募してね。締切は1996年4月19日(金)必着。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

あて先:ログイン8号 データホットライン係

男を研くための愛の歴史ページ

The History Of The World

風雲！史学塾 第3回

キミよ 第1次世界大戦 を知れ

セルビア人青年による、オーストリア・ハンガリー帝国のフェルディナント大公暗殺事件をきっかけに勃発した、第1次世界大戦。今回は、この戦争がいかに終結したかを講義しよう。

塾長　え〜、第1次世界大戦の講義も、今回が3回目だが、ここまでの流れを簡単におさらいしよう。

弟子　まず、第1次世界大戦というのは、ヨーロッパの**帝国主義諸国**の勢力争いが原因なんですよね。

塾長　ドイツ帝国の台頭が、きっかけといえるな。

弟子　で、当初の思惑とは違って、戦争は長期化してしまったと。

塾長　ドイツは1914年8月1日に開戦したが、クリスマスまでに戦争を終わらせるつもりだったのだ。

弟子　でも、すっかり膠着状態になって、毒ガスや戦車なんて新兵器を投入しても、戦況に変化はでなかったんですよね。

塾長　まあ、実は少しずつ戦況は変化してたんだけどね。

弟子　と、いいますと？

塾長　第1次世界大戦は国家の経済力をすべて使う**総力戦**だったため、戦争が長引くにつれ、国力の低い陣営はジリ貧になったのだ。

弟子　**連合国**(イギリス、フランス、ロシア)ですか、**同盟国**(ドイツ、オーストリア・ハンガリー)ですか。

塾長　同盟国側だな。ドイツには資源が少なく、連合国側が厳しく海上封鎖をしたので、中立国からの輸入もままならなかった。

弟子　兵糧攻めですね。

塾長　1915年1月から食料が配給制になり、ドイツは戦争中に75万人の餓死者をだしている。

■潜水艦による通商破壊は効果的なすぐれた戦略だったが、ルシタニア号事件は手痛い誤算であった。

弟子　むぅ、ドイツ国民は怒り出さなかったんですか！

塾長　もちろん、反戦運動が起きた。それを、軍部が力で抑えつけたのだ。まあ、戦争の長期化で反戦運動は各国で起きたが、激しかったのは、ドイツとロシアだ。

弟子　ロシア帝国ですか？

塾長　**ロシア革命**は、第1次世界大戦中の1917年のことだぞ。

弟子　革命で、ロシアは戦争どころじゃなくなったわけですよね。ドイツにとっては、連合国の一端が崩れる好機じゃないですか。

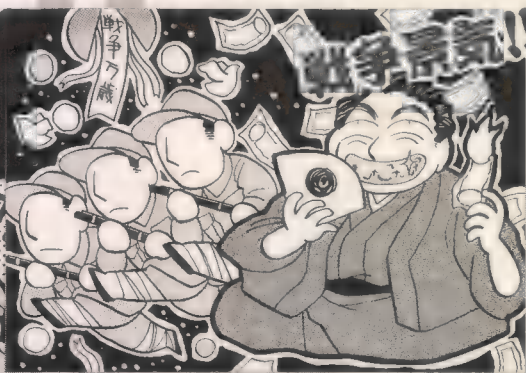
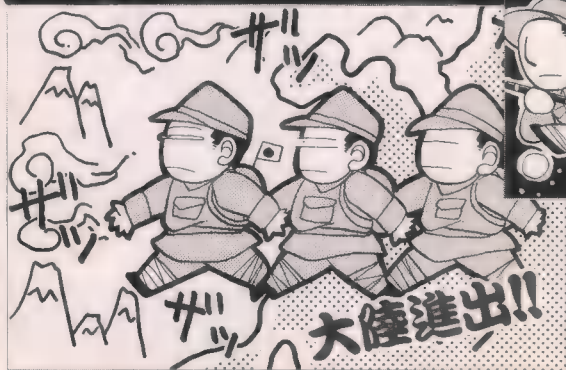
塾長　ところが、ドイツはロシア以上の勢力を敵にまわしてしまう。1917年2月、ドイツはイギリスの海上輸送を妨害するため、**無制限潜水艦戦**を発令。これは、中立国を含むいっさいの艦船を無警告で攻撃するというものだった。

弟子　それが何か？

塾長　実は1915年5月に、ドイツ潜水艦の攻撃でイギリス客船**ルシタニア号**が沈没し、100名以上のアメリカ人が犠牲になっていたのだ。

弟子　アメリカですか？

塾長　当時、アメリカは連合国側に物資の輸入を行ない、大儲けを

第1次世界大戦における日本は!?

当時、イギリスの同盟国であった日本は、第1次世界大戦が勃発すると中国にあるドイツ領に侵攻。さらに、ヨーロッパ列強が介入できないことをいいことに、中国政府(袁世凱政権)に高圧的な要求を続け、中国大陸における利権を確保した。また、ヨーロッパ製品の消えたアジア市場に進出し、貿易黒字を稼いだのである。

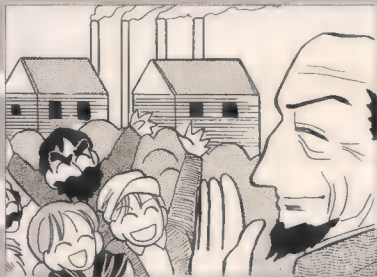
こいつがキーマン

ウィルソン(1856年〜1924年)　第1次世界大戦時のアメリカ大統領。独自の平和論の持ち主で、戦後のパリ講和会議において、国際連盟の創設を訴えている。しかし、国際連盟加入をアメリカ上院は否決。政権も共和党に奪われて、失意のうちに亡くなった。

世界最初の社会主義革命 ロシア革命

19世紀後半、政治腐敗からロシア国民の生活は困窮し、政府批判が強まっていった。1898年、マルクス主義にもとづく社会民主労働党が組織されたのも、新しい政治体制を求める国民の声だったのである。そして1905年、首都ペテルスブルグの労働者がゼネストを決行。革命の気運は、ロシア全土に広がっていった。この動きに対して政府は、基本的人権を含む市民的権利を承認し、国会の開設を約束するという懐柔策で対応。しかし、ゼネストを鎮圧したところで、約束を反故にしてしまう。

こうして、最初の革命は失敗したが、第1次世界大戦の長期化で、再び国民の不満は増大。即時停戦を求める声や生活改善を求める声は、1917年3月、首都での暴動として表面化する。このときは鎮圧に派遣された軍隊も暴動に参加し、各地でソビエト（評議会）が結成され、政府は総辞職、皇帝ニコライ2世も退位した。これを、3月革命という。

しかし、3月革命後も混乱は続く。戦争継続策をとる臨時政府と、労働者を母体とするボルシェビキを率い、戦争の即時終結を唱えるレーニンが、真っ向から対立したのだ。臨時政府はボルシェビキを弾圧し、レーニンをフィンランドに追いやるが、少しずつ形勢はレーニンに有利になる。

そして11月、ボルシェビキが武装蜂起し、臨時政府は倒れた。ここに、レーニンを議長とする人民委員会会議（ソビエト政権）が誕生したのである。これを、11月革命といい、世界で初めて成功した社会主義革命だったのだ。

革命後、ソビエト政権はドイツと協議。不利な条件ではあったが、1918年3月、和平を結んだ。

していたが、戦争には参加していなかった。だが、ルシタニア号事件を思い出させるようなドイツの無制限潜水艦戦決定に、アメリカはドイツへの宣戦布告を決める。

弟子　世論も同調したわけですね。

塾長　もちろん反対派もいたがね。しかし、戦争景気でヨーロッパに対して経済的優位を持ち、しかも参戦して恩を売れば、国際政治的にも発言力が強まるだろうと、アメリカ政府は考えたんだろうな。

弟子　しかし、ドイツとしては、アメリカの参戦は痛いですね。

塾長　1917年7月、アメリカ軍はフランスに上陸したが、これでほぼ勝負は決まったといっていいな。ドイツは1918年3月にロシアと和平を結び、西部戦線（フランスとドイツの戦線）に戦力を集中したが、戦況は好転できなかった。1918年9月、ドイツ軍司令部は政府に対し、早期休戦を要請している。

弟子　勝つ可能性がないなら、あとはきれいに負けるだけ。でも、戦争を起こしたドイツ皇帝**ウィリアム2世**が「うん」といいますかね。

塾長　「うん」も「すん」も、ウィリアム2世はドイツを追われるのだ。

弟子　えっ!?

塾長　11月3日のキール軍港での水兵反乱から始まる、**ドイツ革命**だ。キール軍港の反乱はドイツ全土に広がり、11月9日、ドイツ社会民主党は共和政を宣言。11月10日にウィリアム2世はオランダに亡命し、**11月11日**、暫定政権は連合国と休戦協定を結び、第1次世界大戦は終結した。

弟子　結局、連合国の勝利で終わったわけですけど、考えてみれば、すぐ20年ほどで第2次世界大戦が勃発しちゃうんですよね。

塾長　連合国側の驕った戦後処理が原因だ。ドイツ国民に恨みを残すような賠償請求を決めた**ヴェルサイユ条約**が、次の戦争を引き起こしたんだな。

弟子　第1次世界大戦というのは、本当に無駄な戦争だったんですね。

塾長　いや、帝国主義諸国が4年間も戦争に全力を使ったため、世界各地の植民地国への支配力が低下した。これが、のちの**民族独立運動**に繋がっていくのだ。

↑イギリス軍人ロレンスは、同盟国側に付いたトルコ帝国の後方を撹乱するため、カイロで工作を行なった。アラブの民族独立にも貢献し、アラビアのロレンスとも呼ばれた。

平和のお値段

ほしのえみこ

塾長からのひと言

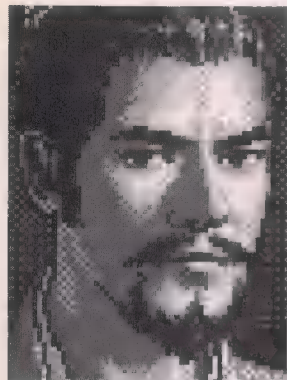
1919年1月、大戦の戦後処理をする講和会議がパリで行なわれた。しかし、慣例として参加する敗戦国ドイツの出席は認められず、苛酷な講和条約が一方的に決められたのだ。このヴェルサイユ条約を、のちにイギリス首相チャーチルは"勝者の暴挙"と呼んでいる。

次号は伝説か事実か？ ドラキュラ伝説

こいつがキーマン　レーニン（1870年～1924年）　兄が政府に殺されてから、学生運動に傾倒。首都ペテルスブルグで社会民主主義グループに入り、革命指導者として名をあげていく。亡命している期間が長く、1900年以降から3月革命まで、ほとんど国外から革命運動を指示していた。

勝鬨 KACHIDOKI

TEXT
坂本犬之介
西澤奇妙丸

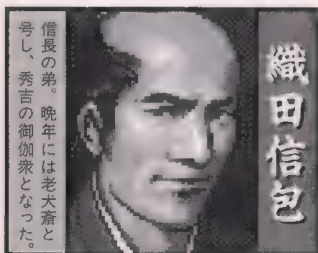
『天翔記』には、多くの織田一族が登場するが、優れた人材は少ない。ふがいない一族に業を煮やした信長は、緊急会議を招集した!!

織田信長

天下統一をほぼ為し遂げながら、本能寺に斃れた戦国の革命児。彼の死後、織田家は衰退の一路をたどる。

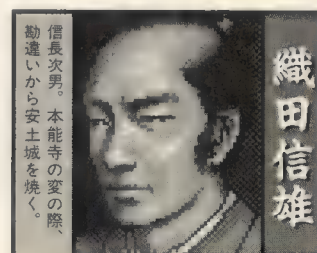
戦国家族会議 織田家の人々

信長　家族会議ヲ始メル。
信包　いきなり、どうしたのでございますか?
信秀　家族会議と申しても、いったい何を話し合うのじゃ。それに冷静に考えれば、ワシは史実では孫の顔を見ずに死んだのじゃぞ。
信忠　この際、細かいことは無視していただく方向で……。
信秀　むう……。
信忠　このたび、ご一族の方々に集まっていただいたのは、さる重要な議題についてご意見を賜わりたいと考えたからでございます。
信長　意見デハナイ。
信忠　ハッ。伝達事項があったからでございます。
信友　フッ……、伝達事項とな。笑止。いつの間にか、本家と分家の立場が入れ替わったようじゃ!のう、信行殿?
信行　…………。
信友　むっ、ここでも坊っちゃんで通されるおつもりか。
信長　ナゼ、幕府ハ開カレナカッタカ……。
信雄　はァ?
信忠　…………。つまり、なにゆえに織田家は羽柴や松平にとって代わられ、天下を取ることができなかったのか。父上は、それを天上界でいたくご立腹されていた。今回はその理由を明らかにするための会議なのです。
信雄　はァ……。
信友　それは信長殿のお子が、みなそれはそれは傑物ぞろいだったからでございましょうなあ!　で、あろう、信行殿?
信行　…………。
信友　むっ。またもぶりっ子を。
信行　そう、いわれても……。これほど重要な案件、問題を整理せねば語れますまい。
信忠　おっしゃるとおりにございます。本能寺の変前後に話の的を絞りましょうか。
信長　ホ、本……、本能寺……、本能寺……、ハッ!　光秀メ!!
信忠　あっ、父上の発作が!
信友　どうなされた?
信長　光秀メ!　ズバッ、ブシュ。
信友　ぐわあ!（信友、即死）。
秀信　私はそのころには幼すぎましたゆえ……。
秀雄　それをいうなら、私もそうでございます。
信忠　うむ、両名は仕方がないの。それ以外の方々はどうでござる?
信長　有楽斎、ドウジャ?
有楽斎　ズルズル。はあ、茶がうまい。えっ、聞いてませんでした。
信忠　…………。
信孝　私は丹羽長秀と共に四国に渡る準備の最中でした。
信雄　わしは安土城にいた。
信長　ナゼ駆ケツケナカッタ?
信雄、信孝　はっ?
信長　ナゼ助ケナカッタ?
信雄　そ、それは……。間にあわないと思ったから……。
信孝　……私もです。
信忠　情けない!　わしは勝てぬとわかっていても明智勢に突撃したのだぞ!?　それをおまえたちは。
信雄　だって……、なあ?
信孝　うん、そうだよ。
信長　ナンジャ?

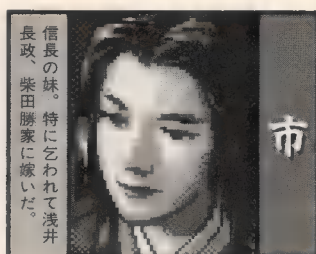
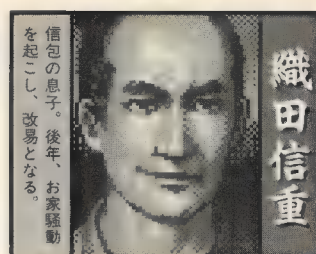
織田信忠
信長嫡男。本能寺の父を救おうとしたが果たせず、自刃。

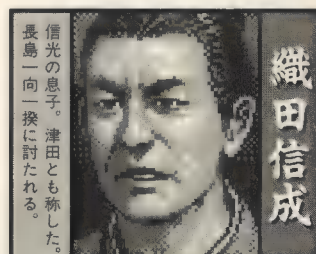
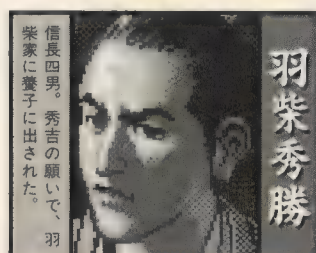
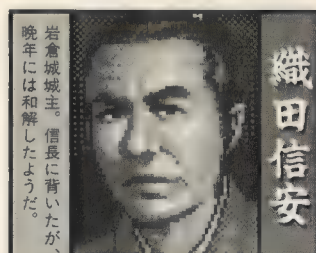
織田信秀
信長の父。斎藤道三と争ったが、42歳で病死した。

織田信包
信長の弟。晩年には老犬斎と号し、秀吉の御伽衆となった。

織田信友
尾張守護代。信長の本筋にあたるが、滅ぼされている。

織田信行
信長の弟。正しくは信勝。兄に背いたため、誅殺された。

織田信雄
信長次男。本能寺の変の際、勘違いから安土城を焼く。

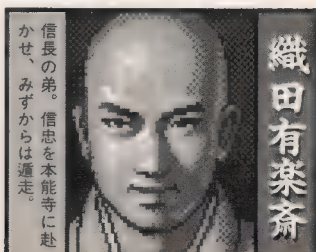
五徳
信長の娘。徳川家康の嫡男、信康の下に嫁いだ。

帰蝶
信長の正室で道三の娘。俗説では本能寺で斃れたという。

市
信長の妹。特に乞われて浅井長政、柴田勝家に嫁いだ。

織田信重
信包の息子。後年、お家騒動を起こし、改易となる。

信忠　だってなんだ!?
信孝　な、名前が……。
信雄　ええ？　おまえなんてまだいいじゃん。俺なんてさあ。
信包　ちゃ、茶筅丸(ちゃせん)(笑)。
有楽斎　ブハッ(茶を吹き出す)！　そりゃ、兄上が悪い。
信孝　俺も三七だもん。
信安　意味がわからないな。髪を三・七分けにしてたとか？
信雄　オマケに、俺たちはふたりとも養子に出されてるじゃん。
秀勝　それは私も同じ！　しかも猿のところにですよ、私なんか。
信成　だが生き延びた分だけいいじゃないか。俺なんか、一向一揆に殺されたんだよ。
信長　イ、一、一向一揆……、一向一揆……、ハ、顕如(けんにょ)メ!!
信忠　はっ、またも父上が泡を吹かれた。誰か介抱を。
信長　顕如……、顕如……。ムッ、ナニヤツ？　ズバッ、ブシュッ！　ドシュッ！　グボッ！
信安、信成　ぐわあ～！
信長　続ケヨ。
信忠　つまり弟たちは、ヘンな名前をつける父など助けたくはなかったと、そういうのじゃな？
信孝　え、まあ……。
秀勝　あと、あんま考えなしに養子に出すし……。
信忠　…………甘いわ！　わしなんか奇妙だぞ！　顔が奇妙だから奇妙丸だぞ！　それを我慢して仕えて挙げ句の果てに本能寺で道連れになって、本当はわしが一番かわいそうじゃないか！
有楽斎　ブハッ（またも茶を吹き出す）！　き、奇妙だって(爆笑)。
信長　名付ケ親ハ余デアル。ズバッ！　ブシュ！　ガシュッ！
信秀、信光　ぐわあ～！　わしらは関係ないじゃないか！
信長　デ、アルカ。
信行　落ち着きましょう。私たちはすでに死んでいたから別として、変後、生き延びた方々の身の振り方を聞きたいものでござる。
秀信　私は秀吉に担がれて、一応織田家の後継者となりました。
秀雄　俺は関ヶ原で西軍についたばっかりに、領地没収。
信雄　しかし、弟たちが徳川政権下で新たに藩を構えたから、まあよかったかな。
信長　ナニ？　家康ノ下デ？
信雄　しまった！
信忠　確かこいつは、父上が死んだ後、家康に媚びて藩を作ってもらったんですよ！
信長　ムッ。ズバッ、ブシュッ！
信重、信包　だからなんで我らが。
信長　続ケヨ。
有楽斎　信孝殿はお市さんをねえ、アレしちゃったのはマズいね。
市　そうです。政略の道具として、ヒゲの権六(ごんろく)めに嫁がされて。
信孝　いや、その、それは……。
信長　カワイイ市ヲ？　ムッ、ズバッ、ブシュッ、ドバッ！
秀雄、秀勝　今度は俺たちか……。
信忠　父上、ちょっとやり過ぎです。これでは会議が続けられ……。
信長　ウルサイ。ズバッ、ブシュッ、ドバッ、ガキッ、ゲシュッ！
信行、秀信　ぐえええ。
信雄、信孝　（このままでは、いずれ我らも殺されるぞ……）。
信長　ムッ、陰口。ズバッ、ブシュッ、ドバッ！
信雄、信孝　ぎゃあ！
帰蝶　あなたがそんなだから、ほかの者がついて来ないんですよ。
五徳　私の旦那様だって。無理難題をふっかけてお殺しになった父様こそ、織田家衰退の元凶ではござりませぬか！
信長　フーッ！　テイッ！
帰蝶、五徳　いやぁ～！
有楽斎　信忠殿、兄上を止められるのは最早あなたのみですぞ。
信忠　確かに。ち、父上、もうほとんど誰もおりませぬ。会議は一時中断ということで……。
信長　ナニ、桔梗(ききょう)の紋？　是非モナシ。キェーッ！
信忠　そ、そんなぁ。
有楽斎　…………。あっ、あんなところに森蘭丸が！
信長　えっ、どこどこ？
有楽斎　退散～。

織田信成
信光の息子。津田とも称した。長島一向一揆に討たれる。

羽柴秀勝
信長四男。秀吉の願いで、羽柴家に養子に出された。

織田信安
岩倉城城主。信長に背いたが、晩年には和解したようだ。

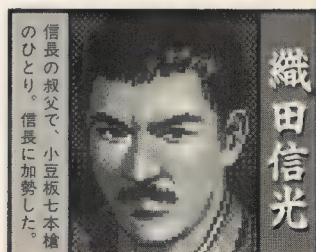
織田信孝
信長三男。柴田勝家らと組み、秀吉に対抗するが敗死。

織田秀信
信長の嫡孫。関ヶ原では岐阜城に籠もり、東軍と戦った。

織田秀雄
信雄長男。弟の信良、高長らに家督を譲り、浅草に閑居。

織田有楽斎
信長の弟。信忠を本能寺に赴かせ、みずからは遁走。

織田信光
信長の叔父で、小豆坂七本槍のひとり。信長に加勢した。

◀ 電脳世界の武将たち ▶

原虎胤（とらたね）

原虎胤といえば、〝鬼美濃〟のニックネームで戦国野郎にはおなじみの猛将である。しかし活躍したのが1550年代と、戦国初期だったこともあって、虎胤はゲーム中に登場する武将の選に洩れがちだった。信長シリーズの前作にあたる『覇王伝』からは、桶狭間以前のシナリオが登場するようになり、虎胤にもようやく活躍の場が与えられたというわけだ。

武田信虎、信玄の二代に重用された強者らしく、虎胤はゲーム中でも高い能力を持っている。まず『天翔記』では、政才48、戦才174、智才102。さらに兵科特性が騎馬Ｂ、足軽Ｃ。内政方面はさっぱりあてにならないが、戦闘力が傑出しているのがわかる。

合戦で頼りになる、というのは『太閤Ⅱ』でも変わらない。こちらの虎胤は統率力70、武力88、内政力19、外交力21、魅力60。剣技と騎馬技能を２レベルずつ習得している。軍学技能がないため、計略が使えないのだが、虎胤の戦闘力はそれを補って余りあるといえるだろう。

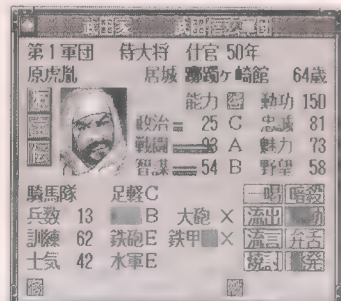
ところで、虎胤は一度、武田家を追放されている。これは虎胤が、信玄の改宗命令に従わなかったことが原因らしいが、ともかく虎胤は北条家に仕えた。だが１年後には早々に武田家に帰参しているため、信玄が放逐を装って、虎胤に関東地方の情勢を探らせたとの風説が立った。だが、上で見てきたように、虎胤は密偵に適した能力や技能を持っていない。どうやらゲーム中では、虎胤密偵説は否定されているようである。

⬅魅力が73とそこそこ高いので、若手武将を教育させるといい。

天翔記

武田家　武田信玄軍団
第１軍団　侍大将　仕官 50年
原虎胤　居城 躑躅ヶ崎館　64歳

政治	25	C	忠誠	81
戦闘	93	A	魅力	73
智謀	54	B	野望	58

騎馬隊 足軽C

ゲーム別能力評価

⬅戦闘の初期値93というのは、上杉謙信にも匹敵する数値だ。騎馬隊の扱いも相当なものだが、いかんせん老齢なので、寿命が気になる。

➡身につけている技能が剣技と騎馬だけ、というあたりが、虎胤の勇猛果敢なイメージを端的に表わしているといえるだろう。

太閤立志伝Ⅱ

武田家　躑躅ヶ崎城　部将
原 虎胤　65歳
知行: 50貫　体力: 97/ 97

統率力	70	弁舌	剣術
武 力	88	算用	軍学
内政力	19	築城	騎馬
外交力	21	礼法	鉄砲
魅 力	60	茶道	乱波

信頼度: 5000

原虎胤DATA

- 生没年　[illegible]～1564年
- 名前　[illegible]
- 官位　美濃守
- 生地　上総国臼井郡?

下総国、千葉家の家臣だったが、のちに領土を追われたため、永正10年(1513年)、父の能登守友胤とともに甲州の武田信虎に仕えている。

その後、大永元年(1521年)の飯田河原合戦で今川家の福島（くしま）正成を討つなど、めざましい活躍を見せ、健歩隊長(足軽隊の指揮官)として抜擢された。信虎の嫡男、晴信(信玄)が家督を継いだ後も、健歩隊長として活躍した。上田原合戦で村山義清に大敗を喫した際には、潰走する武田軍の中にあって、見事生還。その後の晴信の逆襲を、大いに助けた。

合戦に臨むこと38回。全身に53もの向こう傷を持つ豪傑だったが、老いには勝てず、68歳で死去した。

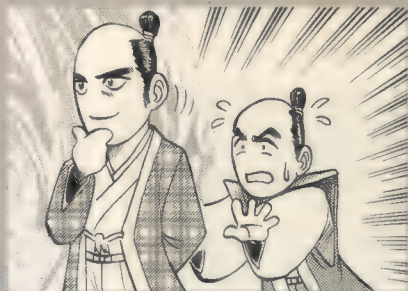
──維新への道⑯──

将軍に酷使された不遇な家系

戦国武将で〝板倉〟といえば、徳川家康の側近として活躍した板倉勝[illegible]の名が挙がるだろう。板倉家は、本多、大久保に比べると少々落ちるが、徳川家臣団の中で重きを成した名流である。勝重はもともと僧籍に入っていたが、人並はずれた洞察力を家康に高く評価され、還俗させられた。その証拠に、駿府町奉行、江戸町奉行などを歴任した勝重は、関ヶ原の合戦後、京都所司代に任命されている。京都所司代とは、京や西国諸将の動静を監視する重要な役職だが、この職務についたことによって、板倉家は天下の争乱を望む浪人や西国大名の憎悪の的となった。

[illegible]の長子、重宗も同じく所司代の激務を担ったが、その弟の重昌に至っては島原の乱に駆り出され、討ち死にの憂き目に遭っている。そして、幕末の板倉家当主、勝静もまた、将軍に翻弄された人物だった。

[illegible]14代、家茂死後、勝静は補佐役として、渋る慶喜を説得しなんとか将軍就任を承諾させている。しかし、[illegible]喜は政局が困難になるたびに[illegible]に尻ぬぐいをさせ、結果、薩長らの過激派志士たちは、勝静を佐幕派の巨塊と断定。暗殺団まで結成し、その命を狙った。それでもなお[illegible]は、将兵を見捨てたまま大坂城から退去するなど失策を重ねる慶喜をかばい続け、徳川幕府の[illegible]引きという悪役を甘受している。

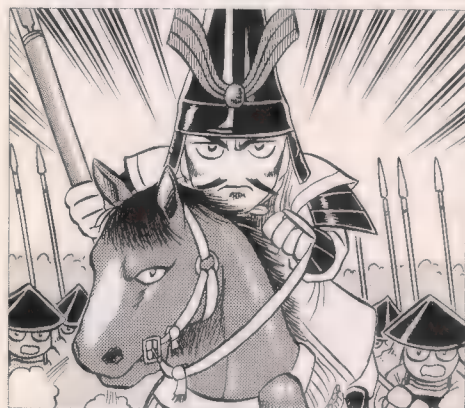
藩祖、[illegible]以来、板倉家の歴代当主は有能なるがゆえ、将軍家に酷使され、悲運な生涯を送ることになったのだといえるだろう。

戦国百物語 ―― 第六十二話
戦国　心にしみる話⑥

蒲生家は、元は六角家の重臣だったが、織田信長の近江国侵攻の際、その軍門に降った。当時13歳の蒲生氏郷（うじさと）も信長の下に送られ、人質となっている。氏郷はこの間に信長に才能を見いだされ、女婿（じょせい）となった。つまり、織田家のエリートコースに乗ったわけである。だが、少年期に人質生活を体験したためか、氏郷はエリートには珍しい、部下に思いやりのある武将に成長した。氏郷と家臣たちの絆の強さを示すエピソードは数多いが、今回は蒲生家を追放された西村某の話をしてみよう。

西村はかつて、軍令を破って抜け駆けをしたため、氏郷から追放処分を受けていた。クビにはなったが、西村は依然として氏郷を慕っていたため、浪人後、ほかの大名に仲介を頼んで帰参を願い出た。氏郷は少し考えたのち、やがて「帰参を許してもよいが、その前に、昔のように相撲をとってみないか」と、いい出した。西村は快諾し、かつての主従は庭先で相撲をとり始めた。

ところが相撲では西村が一枚上手で、氏郷は歯が立たない。しかも西村は、容赦なく氏郷を投げ飛ばすため、昔の同輩たちは、氏郷が機嫌を損ねるのではないかと、ひやひやしながら見守っていた。ある者は「帰参したいのなら、氏郷様に勝ちを譲っておいたほうが得策だぞ」と耳打ちしたが、西村は何番とっても手加減する気配がなかった。まわりの者たちは青ざめながら見ていたが、氏郷は立ち上がると、「おまえは浪人して、根性がいやしくなったのではないかと懸念していたが、今の相撲で取り越し苦労だとわかった。もう一度俺の家臣になれ」と微笑んだという。

氏郷は、かつて罰した西村が逆恨みをするどころか、「もう一度召し抱えてほしい」と、願い出る姿を見て心を打たれた。だが、帰参を許すには、それなりの理由が必要なので、相撲をとって口実を作ったわけだ。西村も、氏郷が相撲で投げ飛ばされた程度で気分を害するような、度量の小さい大将ではない、と信じたからこそ、手加減抜きの勝負をしたのである。

⬅合戦では常に先陣を切る猛将、氏郷は、部下に対するいたわりの心を忘れない、仁徳の人でもあった。

烈将記～ある戦人の生涯

第六十二話　平塚因幡守為広

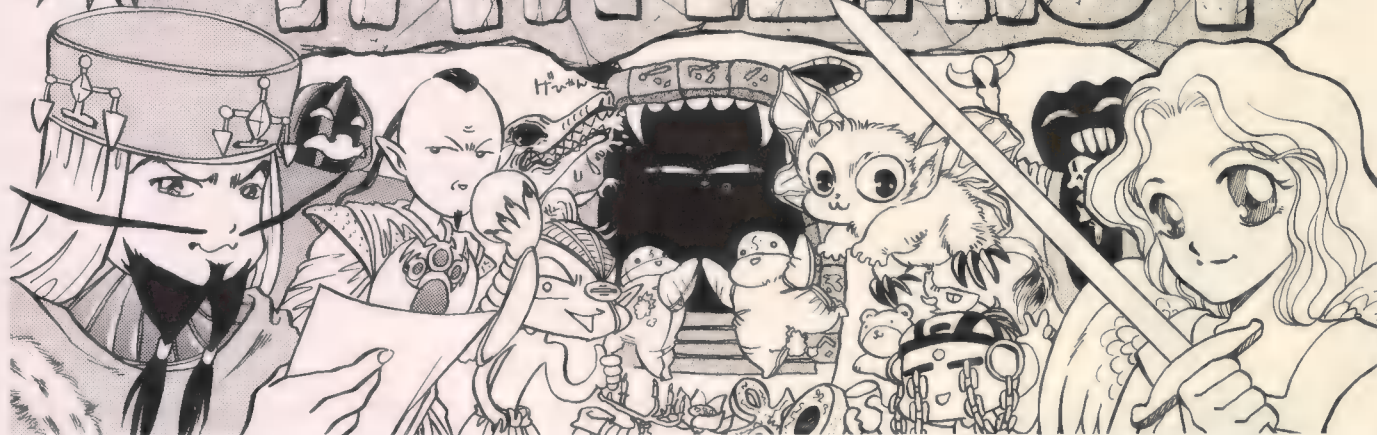
平塚為広は豊臣秀吉の家臣で、小牧・長久手の戦いや、小田原征伐で活躍した武勇の士だった。「剛力、世人の十人並に値」と史料にあるのを見ると、人並はずれた腕力の持ち主だったことがわかる。しかし為広には、非常に思慮深い一面もあった。こんな逸話がある。

秀吉の朝鮮出兵の際、為広は同輩がみな渡海して戦地で戦功を挙げるのに対して、ひとり肥前名護屋に留め置かれた。同輩らは、「手柄を立てる機会がないのう」と冷やかしたが、為広は怒りもせず、不平も洩さなかったという。あるとき、秀吉が為広にわけを尋ねると、重い口をやっと開くようにして、「殿下の留守をうかがう者がおるとのよし。拙者、守勢の一手をまかせていただきたく」と言上した。のちに取り止めとなったが、当時は秀吉自ら朝鮮に赴くことになっており、陣中ではその留守を徳川家康が襲うと噂されていた。つまり為広は、家康が謀反を起こした場合を想定していたのだ。そしてこの為広の予感は、秀吉の死後、関ヶ原の戦いとして現実化した。

しかし家康が野望を露にしても、為広は短慮に行動に出なかった。時期尚早との見方があったのだ。石田三成のいる佐和山城を訪れ、時期到来まで雌伏すべき」と進言したのもそのためだろう。ここにも為広の思慮深さがうかがえる。だが三成は、「いまをおいてはほかになし」と、なし崩し的に挙兵。こうなると、戦場に生きた猛将の行動は素速い。為広は即座に越前国・安居に乱波を放って前田利長軍を攪乱。足止めされていた親友、戸田勝成の窮地を救って参戦させた。その後、為広は直接の主君、大谷吉継の密命を受けて松尾山の麓に布陣。山上には、去就定まらぬ小早川秀秋がいたからである。

案の定、戦半ばにして秀秋は東軍に寝返るのだが、実はその前日、為広は呼び寄せた戸田勝成と共に秀秋の陣を訪れている。秀秋に寝返りの様子があれば、ふたりはその場で斬り殺す覚悟だったのだ。しかし残念ながら、このときは秀秋のボディーガードを務めていた柳生宗章に阻まれている。帰陣した為広は、松尾山の小早川勢と正対するように布陣を変えた。斬れなかったのならば、今度は合戦の最中に殺そうと考えたのである。

結局、衆寡敵せず吉継と為広は共に討ち死にするが、奇妙なことに、為広が狙った秀秋は合戦の2年後狂死した。一説には、秀秋は死の間際まで吉継と為広の亡霊に怯え続けたという。老練な戦国武将は、死してなお、仇を葬り去るしぶとさを見せたのだ。

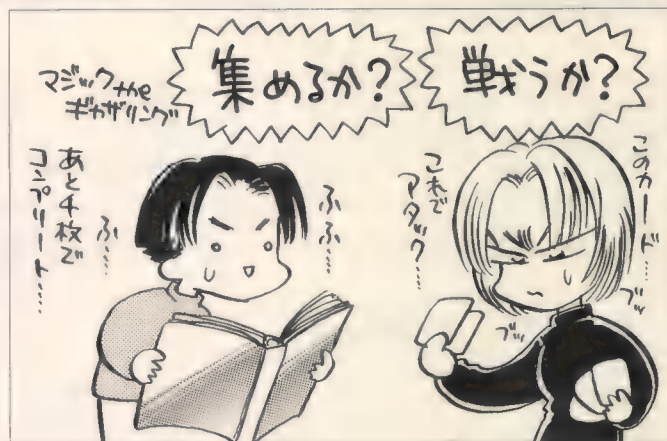
THE GATHERIST

さあ、みんなもギャザってみようぜ

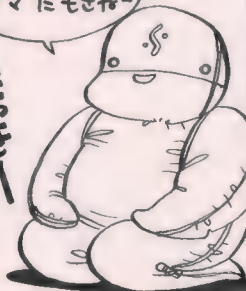
『MAGIC：The Gathering』（以下、MAGIC）の世界へようこそ。後半でまた説明をするが、日本語版も発売される、ということで今回は久しぶりに初心者のために講座を開いてみようと思うのだ。MAGICをこれから始めてみようと思っている読者ちゃんは、この先をしっかり読んでちょうだいね。

ゲームの遊び方はほかのゲームと比べると、とてもシンプル。まず、プレーヤーは40枚以上のカード（上限なし。通常は60枚前後）で構成されたデックを準備しておく。このデック、つまり魔法の書という扱いなのだが、これを対戦者どうしで持ち寄って魔法戦を繰り広げるわけ。簡単でしょ？

MAGICのカードは、大きく分けて２種類のカードで構成されている。まず〝地形カード〟と呼ばれるものがそれ。MAGICでは、呪文を唱えるためには〝マナ〟というエネルギーが必要で、マナを得るためには地形カードが絶対に必要なのである。地形カードがデック内に１枚も含まれていないと当然ゲームは進行しないからね。

それから、戦う前にプレーヤーはお互いのデックから１枚ずつ賭け札（アンティ）を出し合う。戦闘に勝ったほうが賭け札を手に入れることができるのだ。このルールがこのゲームの熱くなる要素のひとつであることも書き加えておこう。ただし、双方のプレーヤーが望まなければアンティのルールを無視してプレーしても構わないぞ。

ゲームを始めた時点ではお互いに、20ポイントのライフを持っている。ライフには上限がないため、展開次第でゲーム中に20を超えることもある。勝利条件は、対戦相手のライフを０にするか、毒カウンターを10個相手に与えるか、もしくはライブラリーと呼ばれる山札を０枚にして相手がカードを引けないようにすること。上記の条件を、ひとつでも満たすことができればあなたの勝ちが決定する。

MAGICは、スターターとブースターパックというふた通りのパックが販売されており、スターターには60枚、ブースターにはセットによって違う８～15枚のカードが入っている。このパックの中身は買ってからでないと、何が入っているのかわからないようになっている。だから、必然的に欲しいカードが手に入るまで買い続けちゃうようになるのだ。フッフッフ。

MAGICは以前、トレーディングカード専門店でしか買えなかったものだが、最近はいろんなショップが扱い始めたぞ。系列全店ではないが、キディランドや紀伊國屋、ソフマップなどでも取り扱われているのでチェックすべし。ただし、輸入品なので値段はお店によって様々だから買物は上手におこなってくれ。ハマればハマるほどお金がかかるからね。限られたおこづかいを上手に使うのも、真のギャザラー道のひとつなのだ。

ゲームの進めかたはこうだ

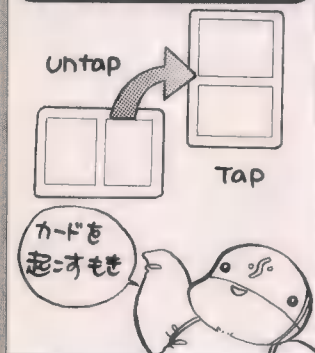
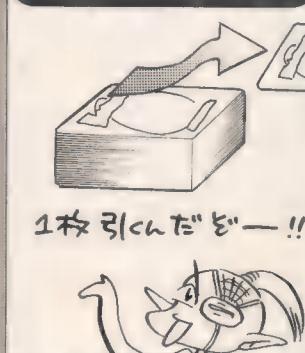
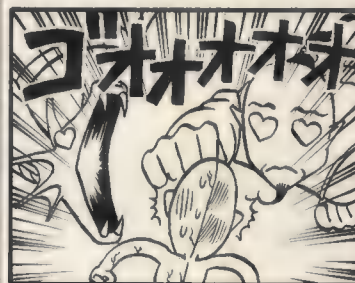
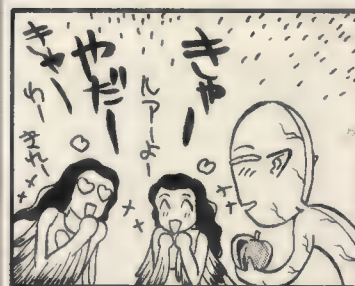
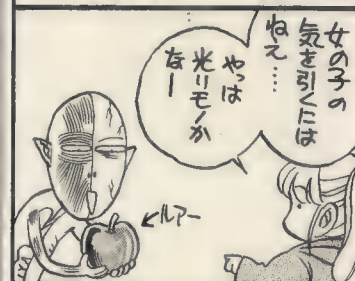
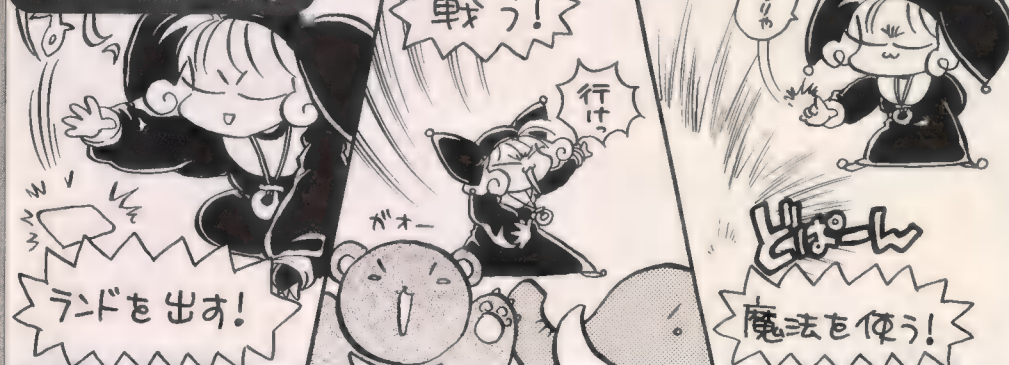
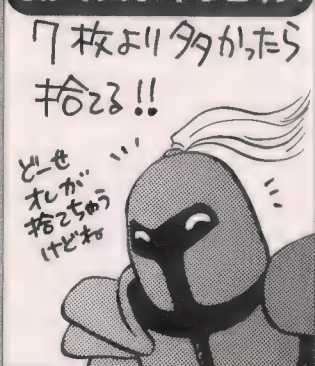
MAGICは、基本的にふたりで対戦するカードゲーム。お互いにターンを繰り返しながら、ゲームが進行していくのだ。ひとつのターンは全部で7つの"フェイズ"と呼ばれる手順で構成されているぞ。これらのフェイズを順番通りに進めたら、対戦相手にターンが移るわけ。これを決着が着くまで繰り返していくのである。

今までにも、ターンの進め方に関して何度か解説したが、今回はイラストを使ってよりわかりやすく(?)解説してみようと思う。これでもよくわかんな〜いという読者ちゃんは、スターターに付属しているマニュアルでも見ながら、イラストで確認してくれたまえ。

これらの流れをしっかりと覚えておかなければ、勝利することは不可能。ポイントとしては、どの呪文をいつ使うことができるか、というところかな。ムダに手札をさらけださないように注意しよう。

1.アンタップフェイズ

2.アップキープフェイズ

3.ドローフェイズ

4.メインフェイズ

5.ディスカードフェイズ

6.エンドフェイズ

7.ヒールクリーチャーズフェイズ

吸血鬼くん
―日本語版― 田中としひさ

まとめ

まあ、全体の流れはこれでわかってもらえたと思う。ここで説明した7つのフェイズ、なんとなくでもいいのでつかんでおいてね。あとは、どの呪文がどのフェイズで使えるのかを知っておくこと。呪文をかけるタイミングで勝負があっさりとついてしまうこともあるからだ。アンティをムダに放出したくないしね。

カードにはたくさんの種類があるぞ

MAGICには1996年3月現在、全部で13種類のセットが販売されている、ということを以前紹介したことは覚えているよね。バージョンごとに細かく計算すると、実に3000種類以上もの、MAGICのカードが存在するのだ。トレーディングカードゲームにはこのほかにもたくさんの[illegible]類があるが、ここまでたくさんの種類があるものは、MAGIC以外に皆無といっていいだろう。アメリカでは他の追随を許さないところまで人気は来ているし、ファンからの高い支持も受けている。だからもちろん、トレーディングカードゲームの王道をず〜っと突っ走っていられるのも当然なんだろうけどね。

さて、MAGICはスターターセット（基本セット）とエキスパンションセット（拡張セット）がある。基本セットは改版しながら期限なしで販売されているが、拡張セットはたいていが1年間の期間限定販売となっているぞ。それぞれの拡張セットには、基本セットのものとは異なる背景がちゃんと設定されており、MAGIC本来のストーリーに深みを与えている。これらの異なるセットを混ぜてデックを組み、プレーすることで自分なりの、MAGICのストーリーが展開していく様を楽しむのも一興だ。

ゲームをプレーする上で、カードをたくさん集めてテックを組むのも楽しいのだが、だからといって全部集める必要があるかというと、そうでもないぞ。1種類のバージョンだけでデックを組んだからといって弱いデックということにはならない。要はデックを組むときの感性次第だ。君がコレクターなら……、ご愁傷様。

LIMITED

みんなが欲しがる絶版の基本セットはやはりこの"クロハス"かな？　欲しい？

ARABIAN NIGHTS

こちらは初代のエキスパンションセット。1パック8枚入りで販売された。

LEGENDS

恐らく人気の一番高いエキスパンションセットだろう。1パック12枚入り。

GERMAN

英語版以外のセットもあるが、これらはやはりコレクター向けのような気が。

ジェニファーのQ&A相談室

MAGICで悩んじゃったら、はがきをちょうだいね！

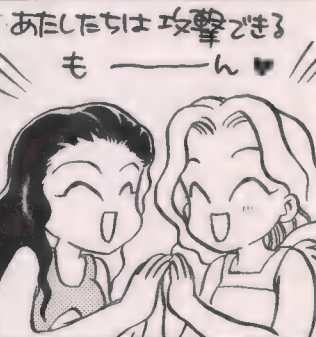
Q 第4版の白のカードで、Island Sanctuaryなんですが、カードに表記された文の意味がいまひとつはっきりしなくて困っています。[illegible]使えそうだなとは思うんですが……、ハッキリしないのでまだ使えません。教えてもらえるとうれしいです。よろしくお願いします。

（神奈川県　[illegible]　千兵衛）

A 白と無色のマナをひとつずつ消費して使う、エンチャントメント呪文のことね。このエンチャントメントを唱えることに成功したら、どんな[illegible]恵があるかを知りたいわけね。オッケー！　まず、自分のドローフェイズで、いつもならカードを1枚引くんだけどこれを引かないでドローフェイズをスキップすると、そのターンのあいだはフライング能力かアイランドウォーク能力を持たないクリチャーからは攻撃されないですむの。この呪文は、何か別の呪文とコンボを組むといいわよ。

Q マナバーンについて質問があります。マナバーンって、使い切れなかったマナがマナプールに残っちゃったときに受けるダメージっていうふうに理解しているんですが、いつどんなときがそのダメージを適用すべきところなんでしょうか？　ゲームを始めたばかりでよくわかりません。

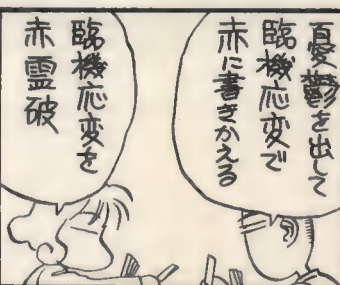
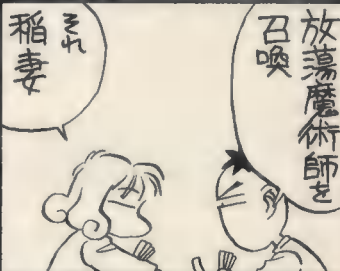
（佐賀県　ブーマー）

A 地形カードからマナを取り出すと、マナはマナプールに蓄えられます。で、マナバーン発生のしくみなんだけど、プレーヤーのマナプールは、それぞれのフェイズの終了時と、メインフェイズでのクリーチャーなんかでの攻撃の開始前と終了時にカラッポになるのね。これらの時点で、もしマナプールに未使用のマナが残っていた場合に、そのマナひとつにつき1ポイントのダメージが受けちゃうことになるわけ。たとえば、アップキープフェイズにマナを使いきれないままドローフェイズに移行したときや、[illegible]終了時にマナを使え切れずにいたときなんかがそうなの。このダメージのことをマナバーンというのね。それから、マナバーンによって受けるダメージは無色扱いよ。

日本語版のお知らせだ!

来たる4月12日に日本語版、『マジック:ザ・ギャザリング』が、発売されることに決定したぞ。今までは、興味はあるんだけど英語だからわかんないし〜、とか、まわりで遊んでる人がいないし〜、などと言っていたひともこれで安心してドップリとハマれるってもんだ。

発売元は株式会社ホビージャパンで、今回発売されるのは第4版。第4版全て製品化しているので、ショップには完全日本語化されたスターターデッキ(60枚入り)とブースターパック(15枚入り)が並ぶことになる。ちなみに、スターターは1359円で、ブースターパックは456円なのだ。

第4版は基本セットなので期間限定販売の商品ではないが、初回生産分のみ、カードが黒枠になっている。2回目移行の生産分からは白枠になるそうだ。日本語版の黒枠コンプリートを目指すのは、結構お金がかかりそうだね。

気になる日本語訳の内容だが、発売前から各ネット上やサークルなどでは賛否両論の意見が飛び交っていた。確かに、英語版から入っているディープなギャザラーたちにしてみれば、否定的な意見が多い(確かに、〝ぐるぐる〟は許せんが)のもわかるが、これから日本語版のみ始める人たちにはこれはこれでいいんじゃないか? というのが正直な感想。みんなはどう?

現し身

↑基本セットの俗称、白アバターの名称は〝現し身〟と訳されている。フムフム。

動く秘宝

↑そして、アーティファクトをクリーチャーにする呪文は〝動く秘宝〟だそうだ。

インフェルノ

↑なかには、英語の発音をそのままカタカナにしたものもいくつかあるぞ。

おこんないでねプレゼント!!

このコーナーでシュールな4コマ漫画を描いている田中としひさ先生が、ログインの兄弟誌だったログアウト誌上で連載していた、『おこんないでね』という、テーブルトークロールプレイングゲームを題材にした絵日記風漫画を読者のみんなは読んだことがあるかな? この『おこんないでね』が、めでたく単行本になったのを記念して、プレゼントするぞ! とは言ってもこの本、すでに書店に並んでいるのだ。だからもうすでに買っちゃったというよい子な読者ちゃんも多いだろうが、プレゼントしちゃいます。ワーイワーイ。

元ログアウトの宮野編集長から、特別に5名の読者にプレゼントしていいよ〜ん、というお言葉をいただいたので、おっしゃ! この本チョウダイ! と思った読者ちゃんははがきを送ってくれたまえ。詳しい応募要項は、右の写真のさらに右側にある羊皮紙の部分をじっくり読んでちょうだいね。よろしく!

はがきに郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業を明記の上、「おこんないでねくれ」係まではがきを送ってちょうだいね。そのとき、かならず田中先生にメンゼージを書いておくことが絶対条件だぞ。締切は4月18日消印有効とします。発表は11号あたりを予定。どんどん応募してねん!!

坂本犬之介が贈る！

格闘本能

其之四十八　格闘バラエティー

ビデオ紹介＆キック・カルトQ！

濃い系のキックファンならすでにご存じだと思うが、全日本キックボクシングのパンフレットに登場してしまった。もちろん、選手として……ではない。全日本キックの大会で好評のスピードくじで、なんと俺は特賞を引き当ててしまったのだ。賞品はムエタイのホンモノのベルト！　さっそく腰に巻こうと思ったが、さる事情で肩から下げてファイティングポーズ。その瞬間をカメラに撮られ、パンフレットに掲載となった。それを本誌に連載中の寺島センセイが、5号の“墜落日誌”に。センセイの妹さんで、同じく漫画家のてらかわよしこさんが「ゴング格闘技」に描いてくださったことから事態は意外な方向に……？　ってほど大げさではないのだが、音信不通だった中学時代の恩師から手紙は来るわ、某団体の関係者には「あそこばっかりヒイキして」と、挨拶（？）されるわ、挙げ句、九州の親戚からも電話が来る始末。このときはつくづく、マンガの力は偉大だ！　と思ったものだ。

以上、ログイン読者の中の数少ない格闘技ファンのためにご報告まで。今回はグッとくだけた感じでオススメビデオの紹介と、全日本キック・カルトクイズを楽しんでいただきたい。

右ページのクイズは、実は2月のタイ遠征の際、ファンへの特典としてこっそり行なわれたもの。それをログイン読者のために、問題を少々変更して特別に出題してもらった。成績優秀者には豪華賞品（現在構想中）を予定しているので、ふるって応募してほしい。解答はなるべくキレイな字でね。

ART OF KNOCK OUTS-4

■オールジャパンエンタープライズ／30分／6800円／発売中
■立嶋VS清水戦、室戸VS前田戦、他

1992年から1994年の興行の中から、壮絶なKOシーンのみを集めたシリーズ第4弾、ついに登場！

1巻では1987年7月15日の新生旗揚げ興行から1990年1月20日大会までが収録され、続いて2巻ではムエタイ特集がメイン。前作の3巻には、1990年3月31日大会から1992年1月25日大会までが収録されていた。となると、最新作、4巻の見どころが気になるところだが、ズバリ、全日本キックのオールスターが勢ぞろい！　ということになるだろうか？　立嶋篤史、前田憲作、熊谷直子、モーリス・スミスなど、そうそうたる顔ぶれがこのビデオに登場する。見た目が華やかなだけではなく、半ば伝説と化した立嶋対清水戦や、室戸対少白竜戦、外国人重量級どうしのスミス対ロブマン戦など、歴史に残る名勝負が完全チェックできるようになっているのだ。観戦歴の浅いファンは、このビデオで全日本キックの歴史を学んでほしい。

K-1 BEST BOUT '95後半戦

■ポニーキャニオン／120分／1万2000円／発売中
■アーネスト・ホースト、ムサシ、角田[illegible]など

1995年には、ピーター・アーツがK-1グランプリで2連覇を達成した記念すべき年だった。このビデオは、そのアーツの試合を中心に、1995年下半期の“K-1”を総括したダイジェスト版だ。この号が出るころにはすでに1996年度のグランプリがスタートしているはずだが。参戦する主力選手は、昨年とほとんど同じ。今年の優勝者を占ううえで、このビデオは貴重な参考資料となるだろう。

竹原慎二　世紀の快挙 日本初世界ミドル級王座奪取

■ポニーキャニオン・テレビ東京／50分／4980円／発売中
■竹原慎二VSホルヘ・ルイス・カストロ戦

王者の名は竹原慎二。世界一の激戦区といわれるミドル級で、日本人としては初めて王座に就いた竹原。対するは、104戦のキャリアを持ち、5度目の防衛を狙う老練なホルヘ・カストロ。しかし竹原は長いリーチを武器に12ラウンドを戦い抜き、ついに王座を奪取！

竹原といえば、とかく青年期の経歴などに話題が及びがちだが、そんな外野のヤジを消し飛ばす、荒らぶる魂がここにある！

全日本キックカルトQ

選択問題でも、答えは正式名称をそのまま表記。このクイズに関して全日本キックに直接問い合わせるのは禁止。このページをコピーして解答用紙としてほしい。

Q　2月現在、全日本キックのウェルター級チャンピオンは、東京北星ジムの松浦信次。では、その松浦選手に敗れた前チャンプは？
①船木鷹虎　②小島圭三　③向山鉄也

A

Q　これまで全日本キックでは、年に1、2回の割合で後楽園ホール以外の大会場で興行を行なってきました。その大会場のひとつで、立嶋篤史がチャモアペットと戦った会場は？

A

Q　現在では押しも押されもせぬ、名実共に全日本キックの看板スターとなった立嶋篤史。では、その立嶋を全日本チャンピオンの座から追い落としたのは、前田憲作ともうひとりは？

A

Q　ビデオ『立嶋篤史〜ひとりぼっちの反乱』にも収録されている、立嶋のムエタイ挑戦試合で、立嶋と対戦した選手は？
①ペットンガン　②サーマート　③ラモン・デッカー

A

Q　帝王と呼ばれ、現在でもオランダ格闘技界の重鎮であるロブ・カーマン。このカーマンと西良典が戦った会場は？
①後楽園ホール　②日本武道館　③代々木第二体育館

A

Q　試合中、ダウンを奪った選手はカウントが数えられる最中、ある場所への移動が義務づけられています。その場所とはどこ？
①赤コーナー　②ニュートラルコーナー　③コージーコーナー

A

Q　2月現在、全日本キックの公認レフェリーは全部で7人。このうち、現役選手を引退してレフェリーに転向した人数は？
①ひとり　②ふたり　③3人　④4人

A

Q　ムエタイの本場、タイは、日本と比べると非常に暑いことで有名な国。そのタイの国民が、「最も暑くて過ごしづらい」とグチをこぼすほど気温が上がるのはどの月？

A

Q　ムエタイ&キックのファンを自認するなら、一度は本場、タイでナマの試合を観るべき。では、そのタイの言葉で「サワディーカップ」といえば、日本語ではどんな意味になる？

A

Q　熊谷直子の連続KOや人気番組、『ごっつええ感じ』への出演などで注目度上昇中の女子キック。ルール上の主な禁止技は？
①ヒジとヒザ　②ヒジとヒザ、内股へのローキック　③噛みつき

A

Q　前問題にも登場した女子キックのヒーロー(？)、熊谷直子。その熊谷は、後輩の三井、中沢選手になんと呼ばれている？
①姐御　②熊さん　③なおポン

A

Q　1994年10月14日に初めて開催された、女子選手のみによる第1回女子キック興行。この大会のサブタイトルは？
①闘志端麗　②闘色兼備　③闘強導夢

A

Q　2月現在、WKA世界ムエタイ・スーパーフェザー級チャンピオンの前田憲作。この前田が、小沢真珠をヒロイン役に、初めて主演を務めたツッパリアクション映画のタイトルは？

A

Q　前問題のように映画主演も果たし、ますます勢いに乗る前田憲作。この前田を弟のようにかわいがり、ある大会では試合後、リング上で抱擁までして勝利を祝った大物女性シンガーは？

A

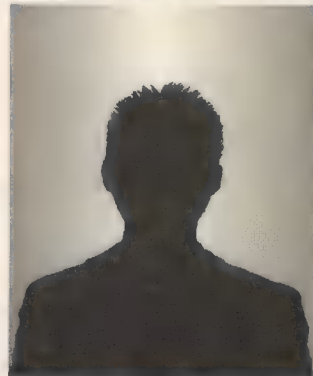
Q　いつも会場ではタキシードに身を包み、リングアナウンサーを務めているが、やんちゃ坊主、真夜中のダイナマイト・キッドなど、様々なあだ名を持つ全日本キックの名物広報といえば？

A

成績優秀者には賞品!!

以上、全15問に解答したら下記を参照して当コーナーまで送ってきてほしい。成績優秀者には、右でシルエットになっている広報の○×さん(問題に関係するので、ここでは伏せ字)から、豪華賞品が贈られる！　応募は、5月10日の消印分まで有効。ビデオ、バックナンバーを駆使して全問正解を狙え!!

あて先は
281ページを参照！

三国時代 第63号

1996年 久しぶりの三国志人物人気投票

今回も豪華商品いろいろ

前号と今号を編集している合間に中国へ行ってきました。上海と蘇州(三国時代で言えば呉郡)にね。実はアチラではテレビドラマ「三国演義」が大ブームを起こした関係もあって、いまだ街には三国志に関する文物がそこかしこにあり、なかなか有意義な旅でございました。「中國古代軍戎服飾」なる本やら宝剣のレプリカやら、いろいろとアヤしげなものを仕入れてきて、小生すこぶるご満悦といった気分です。いや〜、食事は最高だし、ホテルは最高級だし、一緒に行った人たちみんないい人たちばかりだし、本当に楽しかったな、と。

ってなことを自慢たらしく書いていると、読者の反感を買いそうな気がするのでもうヤメにするとしますか。というのは建て前で、次号あたりで、しこたま中国話をばカマしてやるつもりでいるのだ。

さて、今号の特集ですが、久しぶりに景気よくプレゼント企画でもやってみようかね。中国みやげもいろいろあるし、と思いはしたものの、ただプレゼントをあげるだけでは芸がないので、陳腐ですが、ひとつ三国志の登場人物人気投票でも行なおうと思います。

以前にも三国志の登場人物人気投票は行なったことがあるんですけれど、応募に関しては無制限であったために、組織票がまかりとおる、とんでもない結果になってしまったんですな。なにしろ1位の徐晃が、ほぼひとりの票で確定しちまったってんだから、とんでもない話だ。ま、それはそれで面白かったんだけどね。

そんな理由で、前回に行なった人気投票は、ほとんど人気のバロメーターになりようのない代物だったため、けっこう以前から「本当の人気投票をやってくれ」というリクエストがあいついでいたのだ。

今回はそんなリクエストにも応える形で、応募券付きの投票を行なうことにします。これだったら、組織票もかなり押さえられることになるでしょう。

これでようやく〝三国時代〟の読者の中で本当に人気のある人物は誰かがわかる‼ ……と思いたいんだけど、みんながちゃんと応募してくんなきゃ、あんまりアテになる人気投票じゃなくなるんだな。せっかく、いろいろ賞品を用意したんだから、せいぜい投票してくださいな。お願いしますです。

ちなみに今回の人気投票は投票期間と発表期間を長くとりまして、逐一得票状況を伝えていこうともくろんでおります。もちろん、最初の得票状況の発表から、投票の締切まで余裕を持たせておきますので、それぞれの登場人物の得票状況によって、その後の投票がどう影響していくかも、注目したいところでありますな。

とシメたところで投票の予想に入りますが、やはり本命は諸葛亮でしょう。なんだかんだ言っても、この人は強い。あとは趙雲、関羽、周瑜と陸遜、曹操あたりが票を集めるでしょうね。あとはあまり予想がつきませんなぁ、どんな人物に人気が集まるのか、予測のつかないというのが、最近の三国志業界(?)ですからなぁ。

応募方法など

前述したように、今回の人気投票は賞品つきであります。主だったものは、私の中国みやげになってしまうんですけれど、「なんだちゃっちい」などと言わずに、受け取ってくださいませ。

●三国演義人物像　1名

箱の中に三国志の登場人物たちの小さな人形が並んだもの。全部で48人の登場人物が、ちゃんと作り分けられていて、とってもラブリー。メジャーどころから司馬師、鄧艾といった人物まで入っていたりする、こだわりの1品だ。

●チャイナドレス　1名

中国といったらこれだ!!　なんて書くと人民共和国政府に怒られそうだが、白い絹地に花の刺繍の入った上等のもの。これは男は応募不可としておこう。

●『蘇州文化精粋集』　1名

蘇州で売っていた蘇州のガイドブック。ちなみに日本語。蘇州の歴史も描かれている。陸遜も登場。

●人民帽　1名

なんとなく買ってしまった。本当は人民服も欲しかったけど、お金がなかったのでこれだけ。

●ノート　1名

手すきの紙を糸で綴じたノート。ぜひとも筆で使ってほしい。学校に持って行って使うべし。

●お香　5名

以前に天水ソフトウェアからもらった中国製のお香。悪くはないが、かなり強烈な匂いがする。

●『三国志新聞』　10名

日本文芸社から発売中の三国志本を出版社のご好意でプレゼント。わりと読み応えのある本だ。買え。

応募方法など……

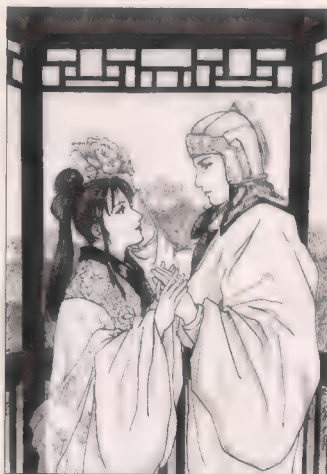
応募方法は簡単。はがきか封書に自分の名前と住所、[illegible]号をちゃんと書いて、好きな三国志[illegible]書籍と登場人物の名前を書く。そして、[illegible]券を忘れずにはりつけて、
〒151-24
(株)アスキー　ログイン[illegible]部
“三国時代　人[illegible]投票係”
まで送りつけてくれればけっこうだ。

賞品の当選者は応[illegible]全員の中から抽[illegible]と筆者の主観によってランダム(?)に決めます。希望の賞品があれば書いてね、[illegible]するから。

当選者の発表は1996年18号で。

応募期間は

1996年4月8日
1996年7月31日

心のやすらぎ　画廊伝説

[illegible]本県　[illegible]東優香

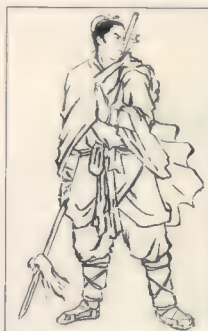
図書券等の発送が遅れて本当にゴメンナサイ。用意できしだい送ります。

神奈川県　松田まひる

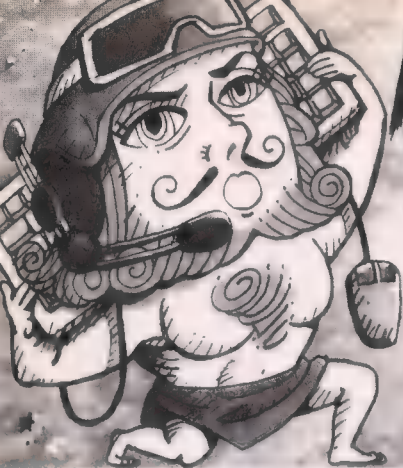
董卓、呂布に討たれるの図。キミのいうとおり、この場面は戟のハズだよね。

東京都　RIN

周瑜と小喬……だよね。柔らかい線に天性を感じるので、また投稿してね。

東[illegible]都　池田貴[illegible]

浪人時代の趙[illegible]。こういうシンプルないでたちは非常によし。さすがだ。

兵庫県　神吉

楼[illegible]&楼伶。このウスズミのぼおっとした線の雰囲気が非常によろしいですな。[illegible]景もね。

ゲームの王様

王様十番勝負

今まで1年近くにわたってお贈りしてきた王様ページも(含む"戦車〜")、ついにファイナル。今回は最後の最後とゆーことで、今まで3人がプレーしたゲームのオールタイムランキング(面白版)を語ってもらいます。

大番外編……オールタイムランキングだ!!

王様さん(以下、王様) ハイ、ほんじゃそんなワケで、各自、ランキングは作ってきたかな？

参謀くん(以下、参謀) オス。自分は根っからのシミュレーションゲーマーなんで、SLGがメインのランキングになったっス。

参子ちゃん(以下、参子) アタシが、パソコンゲームを始めたのは最近ですけど、一応……。

王様 おい、ババァ!! そのわりには『スナッチャー』なんてメチャ古のゲームを挙げてるやんけ？

参子 え？ これは弟が持ってたのをプレーしたってだけで……。

王様 ……怪しいモンだなぁ。

参謀 王様……、あんましツッこんだら、"真空飛びヒザ蹴り"でヤラレちゃうっスよ。

王様 げ、そりゃ困るな。

参子 フン。それで、王様のランキングはどーなったんですか？

王様 我が輩？ 我が輩はオールラウンダーだし、だから下みたいに『ダンジョン・マスター』を筆頭に、なんでもござれって形かな？

参子 げ、1位がアタシと同じだ。

王様 どれ？ あー、ホントだ。「ザマーみやがれ」って感じだぜ。

参子 きー、くやしい。

参謀 まぁまぁ。でも、確かに『ダンマス』はいいゲームだったっスね。自分もプレーしたスけど、やってて背筋が凍ったゲームはアレぐらいだったと思うっスよ。

王様 だろ？ かなり古いゲームだけどさ、やっぱ『ダンマス』はゲーム史に残る一本だよな。

参子 参謀先輩は、なんでランキングから外したんですか？

参謀 『ダンマス』は面白かったスけど、次の『ストライクバック』が今イチだったよーな気がしたんで。

王様 参謀くんって、わりとアベレージを気にするよな。

参謀 性分っスから……。

参子 参謀先輩の一番は、『マスターオブモンスターズ FINAL(以下、『FINAL』)』ですか？

参謀 そっス。いろいろと物議を醸し出したゲームっスけど、やっぱ、プレーしてて純粋に面白かったのが、コレかな、と？

王様 その意見には、我が輩も賛成だな。特に『FINAL』の場合、参

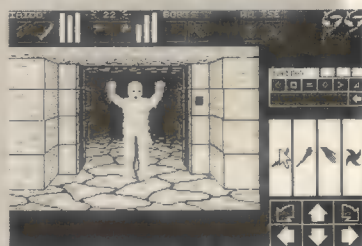
王様のオールタイムランキング BEST10

今までで一番面白かったゲームとゆーと、高校生のころにさんざん遊びたおした『三國志』と、単純だが大胆なゲームシステムに超感動受けた『ダンマス』のどちらかに絞られるね。正直な話、どちらも1位に持ってきたかったんだけど、ここは記憶の新しさで(参子:理由になってないですよ)、『ダンマス』を上位にしよう!!

戦国ゲームの最高傑作と言われる『天下統一』も、個人的には1位に持ってきたかったんだけど、このメンバーの中ではどーしても3位になるなぁ。で、"ドラマッチックSLG"とゆー言葉が似合う『FINAL』が、4位。光栄ゲームの中では革新的なイメージのあった『太閤立志伝』を、5位ってことにしたいね。

6位の『信長の野望・武将風雲録』は手堅くまとまっていた点を、7位の『大航海時代Ⅱ』は自由度の高さを評価して、この位置に据えてみたぞ。

8位、9位、10位は、完全に我が輩の趣味。『天下統一Ⅱ〜』のランクインに疑問を持つ人もいるだろーけど、我が輩的には、このゲームって"詰め将棋"に似た雰囲気が感じられて好きなんだなぁ、コレが。

順位	タイトル
1	ダンジョン・マスター
2	三國志
3	天下統一
4	マスターオブモンスターズ FINAL
5	太閤立志伝
6	信長の野望・武将風雲録
7	大航海時代Ⅱ
8	レッスルエンジェルス3
9	ロクス・アルバ
10	天下統一ⅡPUS

⬆文句なしに面白かった、『ダンジョン・マスター』。今でもコレを超えるRPGはない？

謀くんの好むところのアベレージっての？『Ⅰ』、『Ⅱ』と着実に内容を上げてった点がいいよね。
参子　でも、そのわりに『FINAL』をSFチックにした、『ファイナルブレイカー』は、おふたりともランキングに入れてませんけど？
王様　……さ、次の話に行こう!!
参謀　……スねー。
参子　人の話に答えろー!!
王様　ところで参子ちゃん、チミが2位につけた『プリンセス・メーカー』だけど、アレはよかったね。
参謀　そっスよ。このゲームの登場によって、新しく育成シミュレーションなんてジャンルができたんスからねー。
参子　でしょでしょ。個人的には、完成度の高かった『2』のほうが好みだったんですけど、やっぱジャンルの草分けとしてコレは外せませんよ、って感じですか？
王様　うんうん。
参謀　逆に、これはわりと個人的な主張なんスけど、自分が4位につけた『GE・TENⅡ』も忘れてほしくないゲームの一本っスね。
王様　とゆーと？
参謀　『GE・TENⅡ』ってのは、日本を含めるアジアの中世史をテーマにしたゲームなんスけど、大陸的ってゆーんスか？　変にチマチマしたところがなくて、わりとパターン化が続く、昨今のSLGにはない味があるゲームだったんスよ。
王様　ゲームのプレー期間が、信長の死んだ1582年から100年間だったっけ？　壮大だったよね。
参謀　ただ、大味すぎたせーか、あんまり当時のゲーマーには受けなかったんスけどね？
王様　そーゆーゲームって、ホンットーにあるよね。個人的には好きなんだけど、一般受けしなかったってゆーヤツ。我が輩的な感じだと、10位に入れた『天下統一Ⅱ PUS』がそうだもん。初代の『天下統一』を評価する人は多いんだけど、コレを評価する人って少ないんだもんなぁ。
参子　結局、ホントに面白いゲームってゆーのは、誰が遊んでも面白いものじゃなくて、他人の評価は厳しくても、自分の感性にあったモノってことになるですかね？

参謀くんの オールタイムランキングBEST 5

STAFF BOY

バグが多かったとゆーウワサもあったんスが、それを差し引いてなお余りあるゲーム性を評価し、『FINAL』を1位に。

2位の『天下統一』は、完成度の高さでは十分に1位の力はあったと思うんスけど、『天下統一Ⅱ』のデキが予想に反してよくなかった点を考慮して、ちょっと評価を下げさせてもらったっス。

4位につけた『GE・TENⅡ』は、システム的に荒削りな部分もあったんスけど、スケールの壮大さが個人的に好みだったんで、ランクインさせてもらったっスよ。

順位	タイトル
1	マスターオブモンスターズ FINAL
2	天下統一
3	大戦略Ⅱ
4	GE・TENⅡ
5	ロクス・アルバ

⬆戦略性よりもストーリー性のほうが秀逸だったSLG、『FINAL』。最高っシた。

参子ちゃんの オールタイムランキングBEST 5

Miss STAFF "SANKO"

王様と同じでショックなんですけど、アタシも1位は『ダンマス』。やっぱ、あの臨場感はほかのゲームとはケタ違いだったですよ。

『プリンセス・メーカー』は、ゲームシステムが画期的だった点を評価して、2位に。『ブルー・シカゴ・ブルース』は、雰囲気が素敵だったんで3位にしちゃいました。

特筆したいのは、18禁ゲームながら4位にした、『ようこそシネマハウスへ』。このゲームのキャラクターって好きだったんですよぉ。

5位の『スナッチャー』は、映画みたいな展開が好みだったので。

順位	タイトル
1	ダンジョン・マスター
2	プリンセス・メーカー
3	ブルー・シカゴ・ブルース
4	ようこそシネマハウスへ
5	スナッチャー

⬆とにかくキャラクターが立ちまくっていた、『ようこそシネマハウスへ』。

参謀　全部が全部とは言わないけど、そーゆーモノもあるっスよ。
王様　……しっかし、今回は日本のゲームをメインにランキングを組んだけどさ、もし、これに海外ゲームが加わってたら順位はどう変動しただろうねぇ？
参謀　たぶん、ガラッと変わるか、あるいは全然変わらないかのどちらかになるんじゃないスか？
参子　王様は単純だから、海外ゲームを見たらすぐに影響を受けるでしょ。たぶん、ワールドランキングにしたら、海外ゲームが10中8、9をシめますよ。
王様　違いないや。逆に参謀くんなんかは、ヘンクツだから我が輩とは逆になると思うけどなー。
参謀　えー、そースか。じゃ、参子ちゃんなんかはどうスかね？
参子　ご想像におまかせします。
王様　うむ。たぶん、海外のエッチCD-ROMが多いと思うな。
参子　ひっどーい!!
王様　参子ちゃん、サイテー!!
参謀　……コレがオチっスか？
王様　シマんねぇなぁ、もぅ!!
参子　アハッ。じゃ、さよなら～。

バイバイねん

POWER DoLLS
Detachment of Limited Line Service

OPERATION VICTORY
勝利の女神作戦

エンサイクロペディア・オブ・パワードール

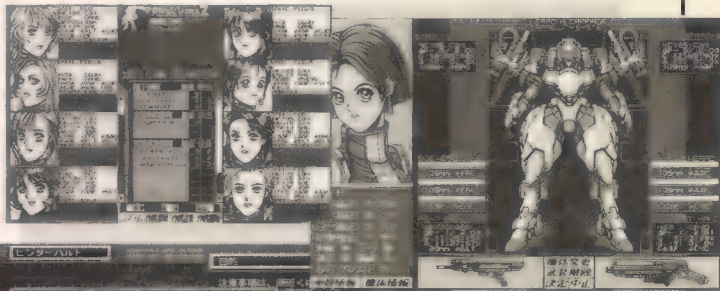
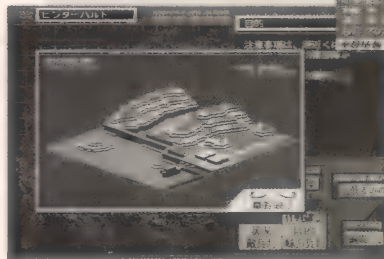
今回のこのコーナーでは、前号に続いて、リニアキャノンの解説をしていく。

さて、LC40ミリリニアキャノンは、恒星系内宇宙船の障害物(宇宙塵など)排除用装備が、原型となっている。オムニ軍では、その射程距離の長さと大威力から、PLD(パワーローダー)用の装備への転用を急いだが、独立戦争当時から開発を進め、完成したのはジアス動乱も後期のころであった。これは、リニアキャノンに必要な大電力をいかに確保するか、また、連射性能を持ったバレル(砲身)の開発という問題に手間取ったためである。しかし、電力の問題は、PLD用補助降下ユニットの派生技術である小型爆縮コイル型発電機の開発で、砲身(加速帯)は常温超伝導体を使用することで解決したのだ。ちなみに爆縮コイル型発電機とは、強磁界中に置いた電導コイルを、火薬などの爆発で押し潰して瞬間的に大電流を得るといった、システムのことである。

特報 『アドヴァンスド』攻略本始動!?

我が情報部のつかんだ情報によると、ログイン編集部が『アドヴァンスドパワードール2』の攻略本を製作する予定とのこと。『パワードール2』と同様に、LOGiN Booksでのラインナップとして刊行されるそうだ。しかも、驚くべきことに、『パワードール2ダッシュ』と『アドヴァンスドパワードール2』の2本立! 今までにない? 豪華さだ。最新作である『アドヴァンスド』、そして『ダッシュ』の全ミッションを完全攻略&プラスアルファ。何がプラスされるかは、この原稿を書いている段階では未定。しかし、『パワードール』ファンの期待を裏切らないものになる(そうなるであろう)ことは請けあい。

まあ、今のところ『アドヴァンスド』と『ダッシュ』の完全攻略といったこと以外は未定。発売日、価格など、今だ謎のベールに隠されている。だが、この『OPERATION VICTORY』のページがスタートしたのを見てもわかるとおり、我々の決意はスペースチタニウムよりも硬いのだ。やるときは、やります! だから、『アドヴァンスド』&『ダッシュ』の攻略本にも期待して欲しい。

とにかく、今回は製作予定といった情報だけだが、次回ではもう少し詳しいことを報告できるだろう。刮目して待っていてくれ!

■■最新作の「アドヴァンスド」と、前作「ダッシュ」を2本まとめて攻略。ひと粒で2度美味しいどころか、4倍は美味しいってもの。「ダッシュ」ではイージーモードでしかクリアーできなかった人も、これでバッチリノーマルモードでクリアーってもんだね。もちろん、「アドヴァンスド」も徹底攻略しちゃう予定だぞ!

DoLLS FC

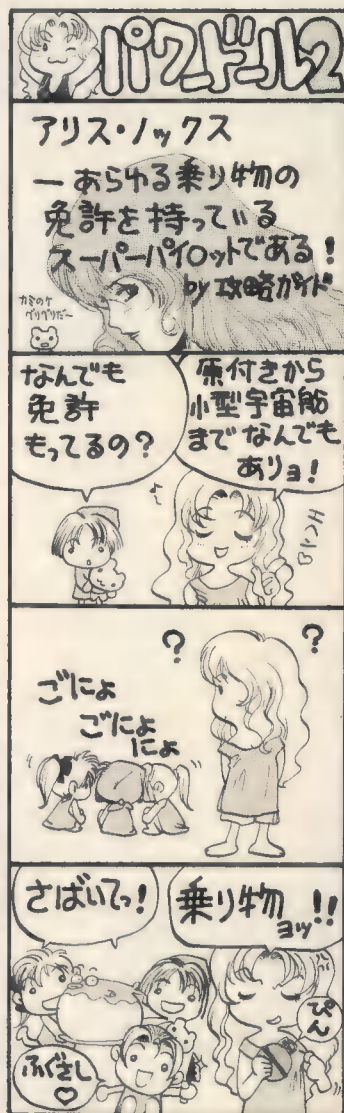
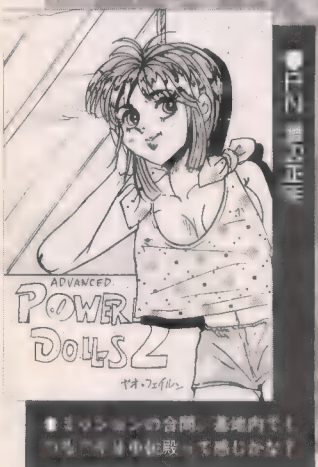
ようやく、〝DoLLS FC〞のコーナーも軌道に乗って、ファンの皆様方の熱いおたよりが到着するようになって感謝感激ものです。改めて〝ドールズ〞ファンのパワーというものを、ビンビン感じている次第であります。

さて、そんなファンからのお便りの中で、〝ドールズ〞各メンバーの詳しいプロフィールを紹介してくれといった内容のものが多々ありました。手前ミソながら、アスペクトから発売されているLOGiN Books『公式 パワードール２攻略ガイドブック』にも全キャラクタープロフィールは掲載されておりまする。しかし、ページ数の都合でプロフィールの詳細は省かれているのも事実。そこで、ファンの声を実現するべく、このコーナーもしくは、このページで、各キャラクターのプロフィール紹介を行ないます！　もちろん、１号あたりひとりずつキャラクター紹介。〝ドールズ〞は総員27名だから、全員の紹介に27回はかかる。ログインは年間21冊刊行だから、１年間以上はかかる計算だよね。

まあ、全員分紹介できるかは、〝ドールズ〞を愛する諸君らの声援にかかっている。みんなのパワーがこのページの原動力なのだ！

●P N 森田光男

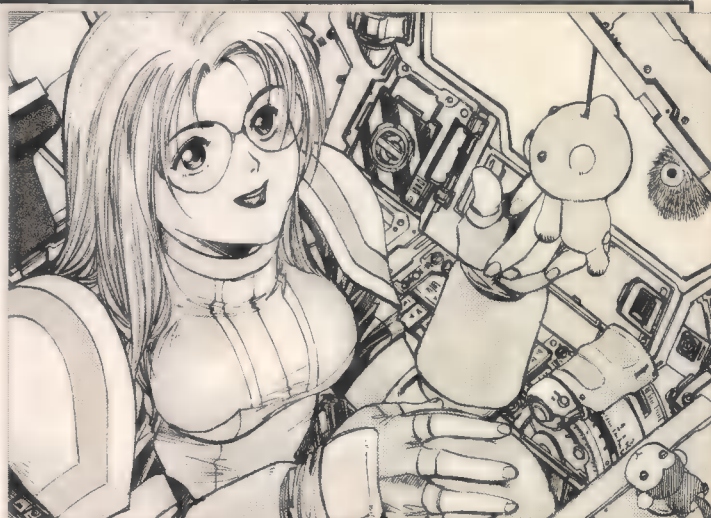
●P N 小林孝昭

●P N ヨシロー

ブリーフィングルーム

最新作の『アドヴァンスド』のゲーム攻略は付録やゲームバスターズのページにまかせて、このページでは、よりマニアックかつ、フレンドリー？　に活動していくぞ。カラーページで〝エンサイクロ〞や４コママンガなどができないのが残念ではあるが、まあそれは、それでよしとしましょうかね。

そうそう、〝ドールズ〞に首ったけのあなたに贈る、突発企画を発動しちゃいます。題して、〝思い込みによる、決め台詞！〞これは、ファンの皆様方が、このキャラクターの決め台詞はこうに違いない！といったものを募集。実際のキャラ設定に準じていなくてもOKだ。思い込み200パーセントな、〝俺様設定〞（自分の心の中でだけの設定？）でもかまわない。ようは、〝ドールズ〞のあのキャラクターに、こんなセリフを言わせて見たい！ってものを募集しちゃうのだ。諸君らの、激しく燃えるハートのこもったおたよりを、待っているぞ。

あと、イラスト関係は年中無休で受け付けているので、ドンドン応募してきてちょうだいね。

みんなとお花見

銀河英雄伝説 イレギュラーズ Irregulars

ぽかぽかしたお日さまを見ていると、つい眠たくなってしまう今日このごろ。仕事なんかほっぽりだして、外へお花見に出たいよぉ～。無理かなあ。

たいむすりっぷ Gallery イラストコーナー MILKY WAY

佐原　こんにちはっ、佐原でっす。やっぱり、写真はきれいに撮ってくれなくちゃね、きれいに。

森山　おはようございます～。大沢からこのコーナーを引き継いでから、もう５号目です。５ゴウメといっても、富士山じゃありません。ああっ、混乱しているっ。

佐原　混乱するのも無理はないよねぇ。引き継いだあとになって、次々とはがきが出てくるんだもんねぇ。あの机から！　あのブラックホールのような大沢の机から！

森山　一度にもらうんじゃなくて、あとからあとから、あふれ出てくるような感じでしたから。

佐原　といったわけで、今号は埋もれていたイラストはがきの特集でっす。無理矢理だったかな？

森山　今回採用させていただいた方には、図書券を送らせていただきま～す。

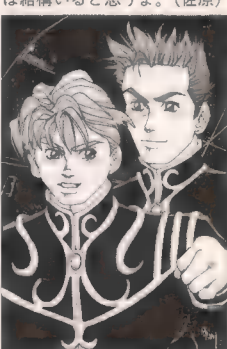
⬇東京都　清春
あぁ……、素敵。印刷で出るかわからないけど、鉛筆でデッサンしてあるの。（佐原）

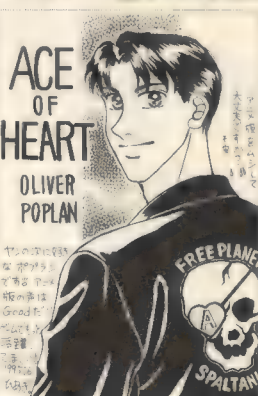
ロイエンタールの金銀妖瞳が冷たく光る

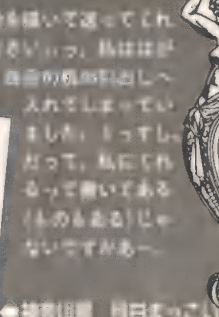
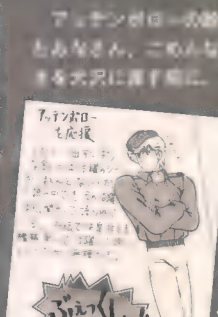
名馬英雄伝説
てーとくー お茶にしましょう。
ユリアン
常連の人たちのイラストがすごすぎてとてもかなわん。だから得意なものを書こうと思ってユリアンを馬にしてみたんだけど…どうでしょう？

⬆茨城県　疾風!!隆智穂
きゃあ～、ユリアンにそっくり～。これってば、とてもいい～。馬ユリアン～。（森山）

⬇京都府　近藤夢多
"力強い信頼関係"っていいよね。バイエルラインのファンは結構いると思うよ。（佐原）

Annerose

⬆大阪府　いもあん
とってもかわいいアンネローゼになってる！　やっぱり、いもあんさんに似てるのかな？（佐原）

➡東京都　Σ
ベストカップル"佐原と大沢"ということだけど、ふたりとも美化しすぎじゃない～ぃ。（森山）

ACE OF HEART
OLIVER POPLAN

■東京都　ひあき
ポプランもいいけど、うしろにある"ぼの○の"が好きっ。これからもどんどん投稿してね。（佐原）

➡秋田県　るりお
あ～あ～あ～、るりおさんが投稿してる。2時間でこれ描くのかあ。（森山）

そして、押収物の数々

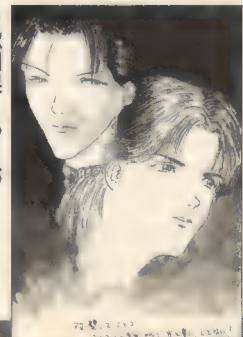
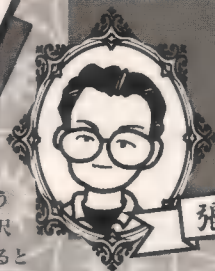
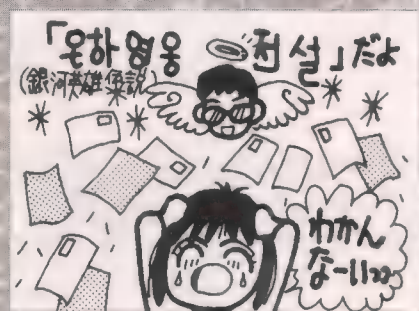
➡大阪府　岡本敏枝
➡静岡県　成瀬雪乃

それがどうした
銀英伝で好きな言葉 "ビバ デモクラシー!!"
アッテンボローを応援
ぶぇっくしょっ!!

アッテンボローの絵を描いて送ってくれたみなさん、ごめんなさいぃっ。私ははがきを大沢に渡す前に、自分の机の引き出しへ入れてしまっていました。だって、私にくれるって書いてある（ものもある）じゃないですかぁ～。

➡神奈川県　日日ぽっこい

アジアを結ぶ 銀河英雄伝説

張 綜哲

前号からの続き……。
森山 『銀河英雄伝説』って、韓国では人気あるんですか？
張 韓国では、『銀河英雄伝説Ⅳ』と『パワードール2』の、ふたつのゲームが同時に発売されたんですけど、どうやら、『パワードール』のほうは難しいらしいんですよ。その点、『銀河英雄伝説』のほうが、とっつきやすいようです。小説も出ていますしね。
森山 小説もあるんですか？
張 前に『イレギュラーズ』のほうでも、紹介したハズですよ。大沢さんに渡しましたから、本もあると思うんですけど……。この前ログイン編集部に行ったとき、大沢さんの机の下にあるのを見ましたから、発掘すれば出てくるはずですよ(笑)。
森山 それじゃあ発掘してみます～。
張 大沢さんは、なんか表紙とかが怪しいと言っていました。
森山 "怪しい"って、どういうふうにでしょう。
張 雰囲気が違うみたいですよ。なんていうか、西洋風になっていて、こう、すごいんですよ。
森山 アニメとかもあるんですか？
張 ありますよ。ただ、日本から密輸して、海賊版として売られているものですけど。
森山 そんなふうになってるんですねぇ。ところで、"ヤン"とか"ラインハルト"とかの名前は、韓国ではどのように発音するんですか？
張 小説は元々の発音と同じですよ。ただ、この間発売された『銀河英雄伝説ⅣEX』だけは、ドイツ名をドイツ語の読み方に近いように表記してあるんですよ。小説を知る人からは、「この言い方は違うんじゃないか？」という意見が出ているそうですよ。
森山 へえ～。今日はどうもありがとうございました～。
と、こんな話だったんですけれど、……ああっ、先号のこのコーナーを読んでいない人にはわかりませんね。つまり、張さんが"銀河英雄伝説イレギュラーズ"を韓国語に翻訳して、韓国の通信ネット"千里眼"に流そうというわけ。投稿はがきは、翻訳して日本に送ってくれるそうなので、楽しみにして待っていますね。張さん、そして韓国のみなさん、よろしくおねがいしま～す。
それにしても、張さんって本当にゲーム好きだよね。自分でパソコンゲームのフォーラムまで持ってるし、ログインは隅々まで読んでるし。私も見習わなくっちゃ。あっ、違う！ 私はログインだって読んでるし……、うるうる、また墓穴掘りなのね。

↑このような馬に乗った騎士が表紙なんですよ、ハングル版の『銀英伝』って。

おたよりコーナー 銀河のお茶会

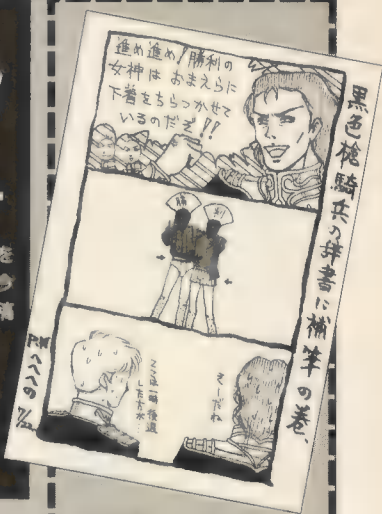
アニメ版の『銀河英雄伝説』は、見たことがないです。やっぱり、自分の想像とあまりにかけはなれていると困ってしまいますよ。ちなみに、ヤンのイメージはえびすさんです。（東京都 萩原泰也）
佐原 いやあぁぁぁぁ！ えびすさんじゃなぁい！ どうして、やめてぇぇ。
森山 わたしも、やですう～！ 萩原さ～ん、考えを改めてください～。

黄色いバラの花言葉ってなんでしょうか？ 気になって、あのコに告白できません。（東京都 安井儀介）
森山 お答えしましょう。黄色いバラの花言葉は、"嫉妬"です。
佐原 でも、花言葉は考えなくてもいいんじゃないの？ きれいなお花をもらうと、やっぱりうれしいものだから。
森山 そうですね。私は黄色いバラは好きですし。黄色は"欲求不満"だと言われても、好きなものは好きです。
佐原 ねこちゃんって欲求不満なの？
森山 花言葉とかは関係ないって言ったじゃないですかぁ！ ずるい！

10巻の最後に歩いて行くのはミッタマイヤーなので、彼が主人公ではないのですか？（東京都 れいひい）
森山 えっ、『銀英伝』の主人公って、ユリアン坊やじゃないんですか？
佐原 主人公はラインハルトでしょ？
森山 それとも、ヤンでしょうか？

銀河英雄伝説イレギュラーズって、どこが"イレギュラーズ"なんですか？（東京都 魚雷くん）
佐原 "イレギュラーズ"じゃないですか。ねぇ、"イレギュラーズ"よね。
森山 どこが"イレギュラーズ"なんですか？ 教えてください。
佐原 ……(大沢さ～ん)。
森山 さあ、どうなんですか。
佐原 ……、みんな不正規軍だから。

前に募集をかけたアレのコーナー

以前、大沢が4コマまんがの募集をかけていたのをおぼえてますか？ 今まで誌面に出てこなかったのは、投稿数が少なかったから。でも、少ないわりには面白いものばかりだったので、ここらへんで紹介させていただきまぁす。ふたつだけなんだけど、みなさん楽しんでね。

宮城県 へへへの

絶句した。絶句しました。これは、なんていうんでしょ。清涼な風の中にいるとき、ゲロの匂いがツンと横切っていく。そんなもんです。（森山）

東京都 横山宣之

ん～、カワイ～イ。すごくコミカルでテンポもいいよね。横山さんの4コマは前にも載せたんだけど、ほんとに面白くって。姉上ズ好き！（佐原）

Fantasy Academy

占星術について　その2

ギリシャでの占星術

今回のテーマは、6号に引き続いての〝占星術〟である。ギリシャにたどりついたあとの、占星術の歴史を追っていってみよう。

アレキサンダー大王に軍勢に追い立てられ、ギリシャなどの異国の地に流れついたバビロニア人は、天文学や占星術などの特殊能力を生かして、糧を得ていくことになる。その結果、バビロニア人は、その道の達人として、各地で高い評判を得るようになった。

この時代のバビロニア人の占星術師には、ベロッソス（紀元前280年ごろ）という有名な人物がいる。ベロッソスは、ギリシャのコス島に占星術の学校を開設したのだ。この学校は、非常に評判になり、ベロッソスの名はギリシャ中に広まった。バビロニア人が占星術を得意としているというイメージが定着したのには、ベロッソスの活躍が大きく関係していると言える。

占星術の変化

占星術は、ギリシャにおいて、大きく変貌を遂げる。それまでは、天変地異の予知や、天下国家のゆくえを占うためのものだった占星術が、個人の運命までを予知できるシステムへと変化したのだ。

現在使われている、いわゆるホロスコープは、またの名を出生占星術といい、この時代のギリシャで確率されたものである。紀元2世紀ごろの天文学者プトレマイオスは、当時の最新知識を詰め込んだ占星術史上最大のテキスト、『テトラビブロス』を書き上げた。驚くことにこの本は、現在でも占星術について書かれた文献の、最高峰の座を保っている。

現在〝西洋占星術〟と呼ばれているものは、この時期のギリシャにて誕生したのである。

ローマでの占星術

ローマに占星術が伝わったのは、紀元前2世紀ごろ、ギリシャを経由してのことである。

それまでのローマには、動物の肝臓や、鳥のさえずりをもとに吉凶の兆しを判断する、原始的な占いしか存在していなかった。そんなところに登場した占星術は、あっという間にローマ中に広まった。人々は、身分を問わず占星術に熱中し、そのあまりの流行ぶりに、元老院はたびたび禁止令を出している。占星術の、民衆に対する多大な影響力を恐れたためだ。有能な占星術師は、追放されたり、投獄されたりもしている。

しかし、時間がたつにつれて、ローマにおける占星術は、次第にその実用性を失っていく。それにはいくつかの理由があるが、もっとも重要な要素は、ローマでは十分な天文学的データが不足していたためだと言われている。それ以後、ローマでの占星術は、より神秘的な存在へと変質していく。

キリスト教と占星術

しかし、そんな占星術の隆盛も、長くは続かなかった。4世紀初頭、ローマ副帝コンスタンティヌスがキリスト教を公認すると、カトリック教会は勢力をどんどん広げていき、占星術を初めとする秘教的思想を次第に駆逐していった。キリスト教は、全能の神に敵対し、人間の自由意志に反するものとして、占星術を攻撃したのである。

しかし、激しく衰退の道をたどりながらも、占星術は決して死に絶えることはなかった。占星術は、ここからしばらく、ヨーロッパを離れることになる。

イスラム世界での占星術

5～6世紀ごろ、占星術は、ローマで異端宣告を受けて逃亡したキリスト教の一派によって、ペルシャへと伝えられた。

当時のペルシャは、ちょうどゾロアスター教からイスラム教へと改宗している最中だった。キリスト教と同じ一神教であるイスラム教だが、占星術に対する姿勢は柔軟であった。ただ、アラーへの絶対的信仰は最優先事項として存在しており、占星術はそれに抵触しない形で広まっていった。

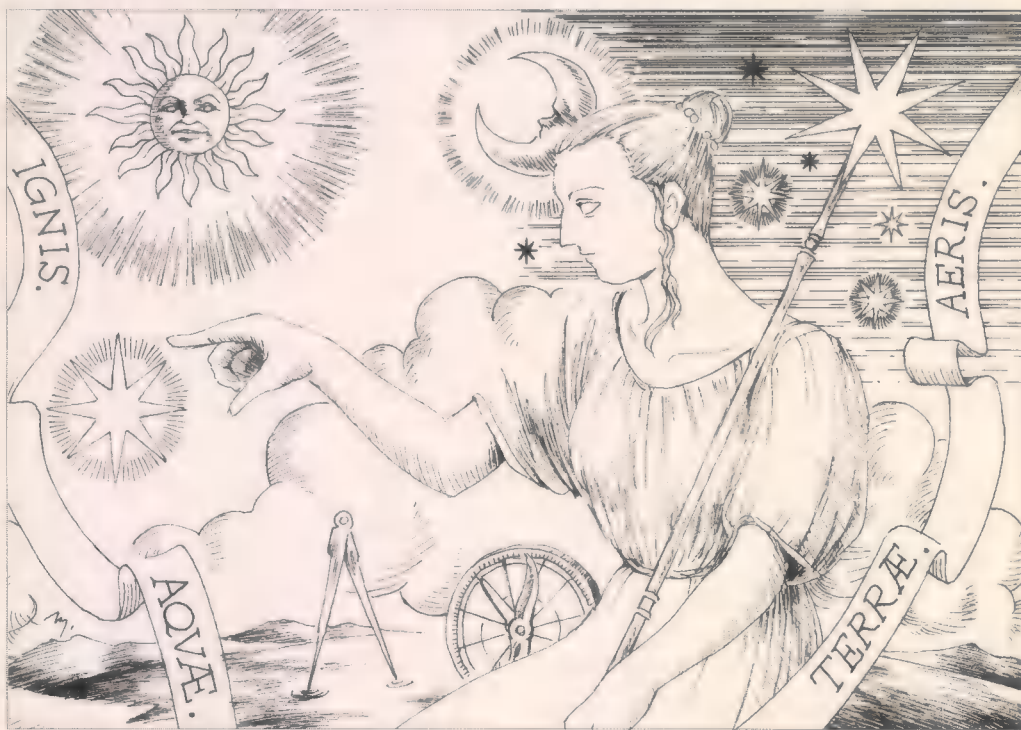
8～9世紀に、ペルシャの占星術はピークを迎える。ギリシャの占星術の文献が訳され、一大ブームを巻き起こしたのだ。バクダットには天文台が建設され、ここからアブー・マシャール(787-886年)が現われた。イスラム世界最大の占星術師と言われた人物である。

ペルシャで占星術は、細かいルールやテクニックをつけ足され、複雑に体系化されていった。また、ホロスコープに加える形で、行動を起こすタイミングを選定するための時間占星術が発展した。

11～12世紀になると、アブー・マシャールを初めとする、イスラム世界の占星術師たちが編んだ数々の文献が、ヨーロッパに逆輸入されていくことになる。

占星術の復権

イスラム世界から、占星術がふたたびヨーロッパに戻ってくると、人々はこれに群がるように熱中した。特にイタリアでの熱狂ぶりはすごく、上流階級から一般庶民まで、すべての人が占星術に夢中になった。そして、ことここに及んで、ローマ教皇も「星は指示するが、強制はしない」という方向で、占星術を認めることになった。

さて、またもや近代まで届かずに紙数が尽きてしまった。今回はここまでだ。占星術特集は、もう1回だけ続くので、よろしく。

The Amphitheater 第3回募集

さあお待ちかね、読者参加企画『The Amphitheater』だ。前回はちょっとワケありで、第3回大会の募集要項を載せられなかった。申しわけない。間があいてしまったが、募集要項の後半だ。

今回、システムが前2回の大会と大きく変わってしまったので、要項の量が増え、1回では書ききれなかったのだ。というわけで、今回参加希望の方は、今号と6号のこのページを熟読の上、応募してきていただきたい。

それでは、前回説明しきれなかった、新しい雇用モンスター体系について。前2回の大会では、ゴブリンからユニコーンまで、雇用費で言えば100から1000ゴールドまでの20体であった。今回からは、それが一気に1.5倍増の30体だ。応募者は、この中から最大5体までのモンスターを選び、チームを構成する。ただし、雇用費は合計1500ゴールドまでという制限があるので注意するように。もちろん、これまでの大会で好成績を収め、ボーナスをもらっている人についてはその限りではない。これまでにもらったボーナスの分だけ、基本の1500ゴールドに上乗せすることが可能というわけだ。これまでの戦いで得たボーナスや特殊武器を使う場合は、はがきに登録番号を書くのを忘れないように。

モンスターを選んだら、フォーメーションや行動パターンを決めること。ここらへんは、6号にて詳しく説明されているので、そちらを必ず参照のこと。

ちなみに、処理の都合上、応募は官製はがきでお願いしたい。右上のイラストが、はがきの記入例なので、これに沿った形でよろしく。あて先は、ファンタジーアカデミーThe Amphitheater第3回大会係まで。締切だけちょっと変わって、4月18日消印有効ということになる。遅れてごめん。なお、応募は、ひとり一通のみだからね。

じゃ、そういうことで、また！

The Amphitheater
参加希望

住所：東京都渋谷区初台1-53-6
氏名：鈴木 一郎（PN ラグナロック）
年齢：18歳　電話 03(5351)8151

チーム名：エルフルズ

① 人間 200
② 人間 200
③ エルフ 300
④ エルフ 300
⑤ トロール 700

1〜4日目：裏庭
5〜6日目：1階
7〜10日目：地下

「やっぱコカトリスは前衛だわ。まじで」

名称	雇用費	攻撃力	耐久力	移動力
スライム	50	E	E	E
ゴブリン	100	E	E	C
オーク	100	D	E	D
ホビット	150	E	E	B
インプ	150	E	D	B
人間	200	D	C	C
スケルトン	200	C	C	E
ゾンビ	250	C	C	E
エルフ	300	D	C	B
ドワーフ	300	C	B	D
エイプ	300	D	B	C
ホブゴブリン	400	C	B	C
グール	400	C	B	E
コカトリス	450	A	E	C
ペガサス	500	C	D	A

名称	雇用費	攻撃力	耐久力	移動力
ヘルハウンド	500	B	C	B
リザードマン	500	B	B	C
レイス	550	C	A	C
オーガー	600	B	B	C
トロール	700	A	B	D
ワーウルフ	700	B	C	B
ミノタウロス	750	B	A	C
ゴーレム	800	A	A	E
ケンタウロス	800	B	B	B
エティン	900	A	A	D
ユニコーン	1000	A	C	A
ガーゴイル	1000	B	A	B
マンティコア	1200	A	A	C
ケルベロス	1300	B	A	A
グリフォン	1500	A	B	A

アカデミシャンズカフェテリア

えー、カフェテリアの時間です。今回は、『The Amphitheater』の第3回大会の募集を行ないました。本当は前号でやるはずだったんだけど、遅くなっちゃってごめんなさい。応募よろしくね。

メインテーマの占星術特集は、もう1回だけ続きます。その3は、11号に掲載の予定。

あともうひとつ、今回のライブラリーでは、いつもファンタジーアカデミーでイラストを描いている鶴見としゆき氏に本の紹介をお願いしました。もちろん、こういう形で登場するのは初めて。

で、ここで紹介している『白衣の騎士団』上下巻セットを、3名の方にプレゼントしてしまいます。希望者は、はがきに住所、氏名、年齢、電話番号に郵便番号、それに"騎士道とは!!"と書いて、ファンタジーアカデミー8号プレゼント係まで。締切は4月18日消印有効ということで、よろしく。

5号の当選者

●『CALL of CTHULHU』

神奈川県　原和明
大阪府　下村稔文
兵庫県　坂木陵二郎

イラストミュージアム

●青森県　むくろうねる

⬅巨大ペンギンと少女。見上げる形の構図が決まってるな。しかし、どういうシチュエーションなんだろ。（メッサ沢村）

●神奈川県　ダンディ池田

⬅血塗られた甲冑といい、意味深な十字架といい、なんだかすごくダークな感じだ。太陽も不気味。（リッチ村山）

●千葉県　ぽかりす

⬅大鎌を持った死神。一瞬、版画とも切り絵とも見えるタッチがかっこいい。すごい迫力だな。（シックル村山）

●北海道　Y.DENKI

⬅ク・ホリンの動向をうかがうモリガンの図、ということで、やっぱりケルト神話はいいよね。うむ。（ヌァザ沢村）

FANTASTIC LIBRARY

騎士道ここにあり!

『白衣の騎士団』

おすすめする人：サー・アーサー鶴見

あ。申し遅れました。私アカデミー美術制作担当官の鶴見です。キャー(歓声)！　今日は私がとっておきをご紹介しよう。キャー！

●コナン・ドイル著
●原書房
●各1800円

あの、シャーロック・ホームズの産みの親、コナン・ドイル。彼は母国イギリスの歴史、それも特に中世の時代に強い興味と憧れを抱いていたようだ。と言うのは、彼の母親が非常に愛国心の強い人で、若いドイルに歴史や様々な騎士物語、そして何より騎士道精神をとことん教え込んだことによる。そんな彼が作家となって多くの作品を手掛ける中、ホームズシリーズ以上の情熱を注いだのが歴史小説、中でもこの、『白衣の騎士団』というわけ。本人自ら、「かつてないほど完全」な出来と大絶賛してる作品だ。

物語は14～15世紀、英仏百年戦争におけるイギリス弓兵"白衣隊"の活躍を描いたもの。ドイル本領発揮の史実や紋章、甲冑などへの緻密なこだわりはもちろん、主人公アレインが射手エイルワードと彼の仕える騎士、武勇ほまれ高きサー・ナイジェルらと共に遭遇する冒険の数々は我々騎士ファンにはたまらない。何より魅力的なのは、白衣隊の面々や騎士たちの荒っぽいまでの明るさ。神の加護とか。栄光や死までもが身近にあった時代の、太く短い、でも輝かしい生きかたは本当に羨ましいよね。みんなこれを読んで、ワクワクしてほしい。十本指の骨に誓って！

鹿野明の

くねくね科学探検

第39回　TRONの真実

80年代に華々しく紹介されたTRON構想の本当の意味が、今ここに明かされる！

TRONって知ってる？

日本人にはオリジナリティーがない。世界に影響を与えられる独自の文化など、ひとつも持っていない。そんな悪口を耳にすることがある。しかし、それは事実に反する、まったくのデタラメというものだろう。実際、その気になってまわりを見渡せば、オリジナリティーの高い仕事で世界を先導する日本人を、いくらでも見つけることができるのだ。

たとえば東京大学の坂村健助教授は、そんな世界に誇るに足るひとりだと、ぼくは思っている。

坂村さんは、TRON（The Real-time Operating system Nucleus）プロジェクトのリーダーとして知られている。このプロジェクトは、1980年代のなかばに、日の丸パソコンプロジェクトとして、一般メディアでも華々しく取り上げられたことがあった。そのため、コンピューターに関心のある20代以上の人なら、この言葉を一度くらいは耳にしたことがあるだろう。

ただそういう人も、TRONは結局失敗に終わった、過去のプロジェクトと思っているのではないだろうか。しかし、それは事実とは大きく違った認識だ。実際、TRONは今でも健在だし、その思想は10年を経た現在でも、まったく古びていないのだ。

こういった事実誤認が生じたのは、たぶん一般メディアの報道姿勢にあったのではないかと思う。坂村さん自身、「TRONプロジェクトは、純粋に科学のプロジェクトとして見る見方と、日本の起こしたコンピュータープロジェクトとして見る、ふたつの見方がある。これをごっちゃにすると、話がなんだかわからなくなってしまう」とおっしゃっているが、一般の報道は、科学プロジェクトとしてのTRONを、ほとんど伝えてこなかったのだ。

ちょうど80年代の終わりころ、台頭する日本にあせりを感じていたアメリカは、手を変え品を変え、いろいろな方法で日本叩きを行なっていた。その中で、日本固有のパソコン規格を作るのは、新たな非関税障壁でケシカランという批判が、TRONに対して行なわれたのだ。その結果、決まりかけていたTRON規格のパソコン（BTRON）の教育現場への導入などは見送られてしまい、結局プロジェクトは頓挫してしまった。……たいていのメディアは、この日の丸プロジェクトとしてのTRONにしか注目しなかった。

しかし、これはTRONの本質とはあまり関係のない、メディアの作り上げたイメージにすぎない。実際のTRONプロジェクトが目指す理想は、国産パソコンの規格作りといった狭いレベルに収まるものではなく、はるかに広い視野に立ったものなのだ。

●坂村　健（さか[illegible]日　東[illegible]まれ。慶應義塾大学工学部電気工学[illegible]同大学[illegible]し、現在は東京大学大学院理学系研[illegible]科[illegible]科学専攻助[illegible]授。'84[illegible]に電脳社会の[illegible]めの新[illegible]TRONを提唱。

電脳都市の夢

現在のコンピューターの直接の祖先は、40年代に誕生した電子計算機というのが、普通の認識だろう。しかし、今日のような驚異的なスピードで技術の向上が続く社会状況を作り出し、さらに時代を駆動し続けているのは、そんな古いタイプのコンピューターとは本質的に違った、マイクロプロセッサ（MPU）というテクノロジーだ。両者は、どちらも同じコンピューターという言葉でくくられてはいるものの、その違いを生物にたとえるなら、原生動物と高等哺乳類くらいの距離がある。

MPUは、誕生以来30数年間にわたって、10年で1000倍の割合で高集積化を続けてきた。これは半端な数字ではなくて、実際、赤ん坊のハイハイの速度も1000倍すればジェット機の速度になるというたとえがあるくらいだ。

つまり1000倍という数字は、量の変化が質の変化に変わるほどの、極端な飛躍を意味している。このような劇的な変化は、おそらく人類の歴史始まって以来、初めての出来事だろう。しかも、この驚異的なペースでの変化は、あと10数年はほとんど変わらず続くと予想されている。

●[illegible]を乗せた[illegible]イシメモリ[illegible]ガバイト[illegible]

TRONプロジェクトの根幹は、このMPUという驚くべき技術が、世界をどう変貌させるのか、あるいはどう使いこなせば、世界をよりよい方向に進めていけるのかというところにある。

MPUは、強力な情報処理能力を、極めて安価に供給するテクノロジーだ。つまりこのシリコンのチップは、ありとあらゆるものに組み込まれて、それらを知的な道具へと変えていく可能性を持っている。

パソコンや電化製品はもちろんのこと、家具や壁、床、家、自動車、街灯、道路など、人間を取り巻く環境すべてが、やがてMPUによって知性化されていくだろう。こんな未来の姿を、坂村さんは〝電脳都市〟と呼んでいる。

しかし、これまでの技術は、そのような発想で作られてこなかったために、いろいろな点で問題がある。電脳都市をよりよい形で実現するには、コンピューターテクノロジー全般を、もう一度それに適した形に見直す必要があるのだ。

これがTRONプロジェクトの、もっとも本質的な部分といっていいだろう。TRONプロジェクトの採用している思想や、階層をわけたアプローチなどのすべては、結局、この電脳都市をよりよい形で実現するために、編み出されてきたものといっても過言ではない。

たとえば、TRONプロジェクトの基本的な思想のひとつには、〝オープンアーキテクチャーであること〟と、いうものがある。

オープンアーキテクチャーという思想

パソコンの世界では、このところマイクロソフトの〝ひとり勝ち〟が続いていて、やがて市場がイチ企業に支配されてしまうのではないかという懸念がささやかれている。これに対してメーカーの中には、OSがWindowsで統一されれば、それだけ市場も広がると歓迎しているところもあるようだ。しかし、この考え方はちょっと甘すぎる。

「OSがひとつになると、始めのうちはメーカーにとっても、パイが広がったように見えるかもしれない。でも、こういった独占が進めば、技術の進歩はすぐに止まってしまう。ソビエトは国ぐるみで独占ということをやって、結局、弱体化して崩壊したけれど、それと同じことが、コンピューターの世界でも起きかねないんだ」と、坂村さんはいう。

たとえば今、非常に技術力のある人が会社を興したとして、新しくワープロや表計算ソフトを出して成功できるだろうか？　常識からすれば、これはまず不可能といっていい。それどころか『一太郎』やロータスなどの老舗の製品でさえ、決して安泰ではないだろう。

なにしろマイクロソフトは、自社製のOSの中身を、どこよりも早く詳細に知ることができる。このアドバンテージを覆して、ほかのメーカーがシェアを確保するのは、どう考えても簡単な話ではない。

こんな具合に、すべてがある会社の掌中に握られると、新しい技術の芽が芽吹こうとしても、それは未然に摘み取られてしまう。つまり、技術が健全に進歩するには、独占は、決してあってはならない。

理想の電脳都市世界を築くためには、常に新しい技術が生まれ続けるような、なんらかの仕組みが必要になる。そこでTRONプロジェクトは、オープンアーキテクチャーという非常にユニークな方法を選択したわけだ。

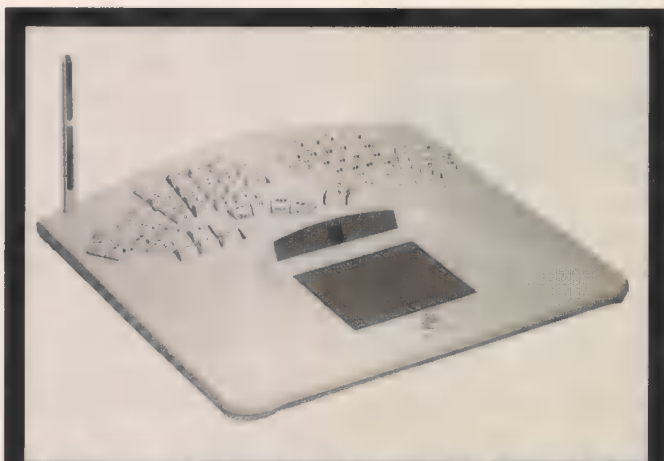
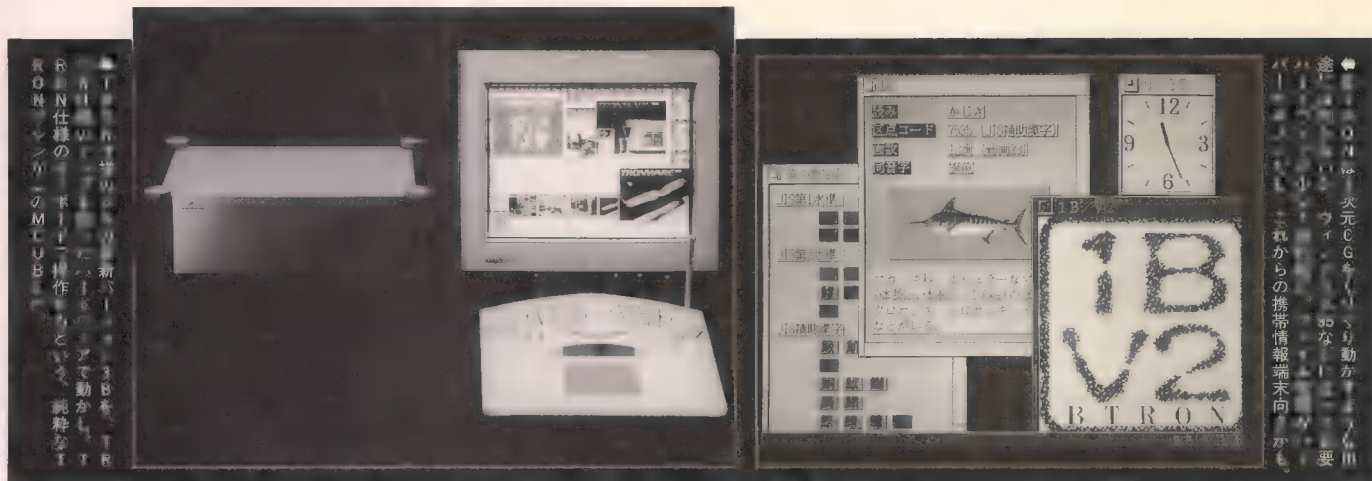
TRONプロジェクトは、コンピューターテクノロジーをいくつかの階層に切り分けて、それぞれのレベルでのアーキテクチャーの仕様を決めていく。

これは、たとえば自動車ならばハンドルやギア、ブレーキなどがどこにあって、どう操作したらどう働くかを決めるようなものだし、家だったら梁や壁の強度はどの程度あるべきで、窓や扉はどういう具合に配置したらすごしやすいかといったことを決めるのに相当する。そんなものを、どうして今さら決める必要があるのかと疑問に思う人もいるかもしれないが、実はコンピューターのように複雑なシステムでは、このレベルが合理的に設計されていないと、全体の効率が極端に落ちたり、できるはずのことも、できなくなってしまうことが多いのだ。

ところが、ここまで社会に浸透したコンピューターシステムのすべてを見渡して、それを適切な形に設計し直すのは、想像するだに至難の作業だ。当然、既存の細分化されたコンピューター産業の枠組みの中からは、そんな発想さえ出てくるはずもなかった。

しかし、TRONプロジェクトはその無謀とも思える試みを実行し、堅実に成果を積み上げてきている。具体的には、コンピューターシステムの全体を、MPUの基本アーキテクチャー（命令セット）、ITRON、BTRON、CTRONなどのOS、電化製品も含めたヒューマンマシンインターフェイス（HMI）、漢字コードなどの規格を含むデータ交換の規則、そしてネットワークの要件などの層に分割して、それぞれの最適の仕様を策定してきた。

つまりTRONプロジェクトは、近未来の電脳都市環境を前提に、それに相応しい形にコンピューターのあらゆるレベルを見直す、一大標準化プロジェクトなのだ。

そして、ここで決定された仕様

⬆賛否[illegible]TRO[illegible]面白い[illegible]との互換性を無視して[illegible]ひとつ[illegible]日本語入力に理想的なよう[illegible]が[illegible]過去[illegible]ボード[illegible]を継承していない。

は、完全にオープンにされるので、誰が利用しても、それによって使用料を取られることはない。

面白いことに、TRONプロジェクトが受け持つのはこのレベルまでで、プロジェクト内で具体的なソフトウェアやハードウェアの製品を作ることはないし、要求する仕様をどういう技術で実現するのかについても、立ち入ることはない。つまり、そこが個々のメーカーの腕のふるいどころになる。

メーカーは、TRONの仕様に従いさえすれば、あとは個々のプロダクトの開発に全力を尽くすだけでいい。それだけで、その製品は電脳都市の中で効率よく機能できるものになる。こんな具合に、常に新技術が生まれる可能性と、全体の整合性を両立させることが、TRONの採用したオープンアーキテクチャーという思想なのだ。

自らの基盤は自らの手で

TRONプロジェクトで、もうひとつ坂村さんが強調するのは、このような標準を提案するのは、電子立国を標榜する日本の義務だということだ。

「アメリカは非常に強力で、あそこと全面衝突して勝てる国はない。ただ、だからといってすべてをアメリカ任せにしていいかというと、それには問題がある。今、アメリカに対抗して少しでも案を出せる国は、日本かドイツくらいしかないのだから、それを提案するのは日本の義務じゃないか」

コンピューターは、これからますます生活の中に溶けこんで、生活の基盤になっていくことだろう。だとすると、これからの我々の生活の基盤は、我々が自らの手で作る必要がある。そうしなければ、結局不利益を被るのは自分なのだ。

そのいい例が、文字コードの問題だろう。

現在、国際標準の多言語コード体系として、1992年に決定されたISOの10646-1がある。実はこのコードは、我々にとって非常に扱いづらい、不満の多いものになってしまっている。

この文字コードの制定に先立って、未来の理想の多言語コードとして、すべての国のすべての文字にコードを割り振る、新しい32ビットの文字コード体系が提案されていた。ところが、このコードは従来コードとの互換性が乏しいため、米企業は従来ソフトとの継承性を重視して、このコード案の採用を最初から拒否してきたのだ。

代わって採用されたコードは、16ビット×2という形ではあるものの、結局はすべての文字を16ビット、つまり65536文字以内に納めなければならないものだった。

しかし、文字の種類は漢字だけでも、日本語で5万字、中国語で6万字もある。これでは、まともな方法で、すべての文字種を納めるのは不可能だ。

そこでこのコード体系ではユニフィケーションという発想が用いられている。これは、狭いコード領域にたくさんの文字種を詰め込めるように、多少の形の違いに目をつぶっても、本質的に同じ意味の文字なら、ひとつにまとめようというものだ。

しかし、〝多少の形の違いがあっても〟とは、相当に乱暴な話ではないだろうか。

確かに、中国語や日本語、韓国語の漢字は、同じ起源を持つ文字かもしれない。しかし、今ではまったく異なった存在になっている。もとは同じ文字でも、現在では字体がまったく違っていたり、字は同じでも意味の違うものがいくらでもある。実際、このコードでは、明らかに見た目が違う文字なのに、意味が同じだからと、同じコードが割り振られていしまったものもたくさん含まれている。

また、このやり方では、文字コードで言語の区別がつかない。そのため、日本語の禁則処理のような、国ごとに違う表記規則の自動適用が不可能になる。これでは、中国語の文章の解説を日本語で行なうといった、多言語の混在する文章を作ることもできないのだ。

さらに、同じ意味の文字をまとめるという理想も結局は名ばかりで、実際には少ないコード領域に多数の文字を無理矢理詰め込んだだけになっている。そのため、文字の並びが場当たり的で法則性がなく、今のコードから簡単に変換できないし、コードでソートすることすらできない。ところが不思議なことに、同じ起源の文字だからといって、アルファベットとギリシャ文字とキリル文字が、ユニファイされることはない。結局、こういうデタラメがまかり通ったのは、日本語のような多文字種の文化に対してまったく理解のない、米国が規格を決めてしまったことが、最大の要因といえるだろう。

しかし、これは決して放置できる問題ではない。もしこれを受け入れるなら、我々の将来の情報基盤が、非常に不自由なものになってしまう。そのうえ、世界にある日本以外の多文字種文化の人々もまた、基本的に同じ苦労を強いられることになる。

幸いなことに現時点では、この文字コードの利用はそれほど進んでいない。そのため、これを、はやく過去のものにしてしまうという手が考えられる。今からでも将来の標準を目指して、よりよいコード体系を先行して準備し、技術の進歩に合わせて積極的に提案していくのが、一番正統的な戦略といえるだろう。

TRONプロジェクトでは、現在この漢字コードに関して、東大の文学部と共同で、中国と韓国と日本

の文字のすべてをひとつのコード体系に登録する作業を進めている。

これは、日本の大漢和辞典だけで5万字、中国の辞書で6万字もある大変な作業だが、このような将来のインフラとなり得る規格の提案こそが、TRONの使命なのだ。

密かに普及するITRON

このように、TRONプロジェクトの真の狙いは、一般のメディアが表現してきたような、パソコンプロジェクトというレベルに留まらない。さらにいえば、挫折した過去のプロジェクトも、事実とはかけ離れたイメージにすぎない。

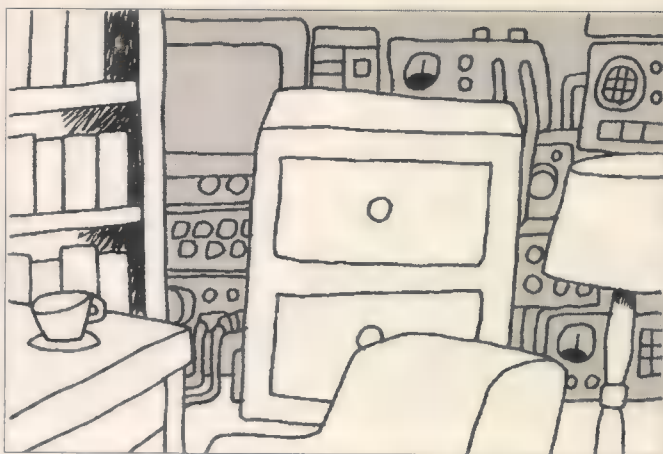
実際、TRONの成果の中には、デファクトスタンダードとして、圧倒的な成功を納めているものがある。特に機械組込み用のOSであるITRONは、日本の家電製品の大部分に組み込まれており、今や世界の機械組込み用OS市場の6割以上を押さえるところまで発展しているのだ。たとえば、高いコストパフォーマンスでデジタルカメラの裾野を大きく広げた、カシオの『QV-10』や、ローランドの電子楽器、松下や三菱のカーナビなど、数多くの電子製品が、このTRONの成果を利用しているのだ。今ではITRON仕様のOSを作っているメーカーは内外で200を越えており、年間数億コピーが出ているとさえいわれている。これは、パソコンの出荷台数が1000万台のオーダーだとしても、その数十倍になる。つまり、コピー数でいえば、TRONは、Windows以上の大成功を納めているともいえるわけだ。

21世紀の思想

ところで、坂村さんが電脳都市の発想を持ったのは、80年代の前半のことで、これは世界をリードする、まったく独創的なアイデアだったことは間違いない。実際、ここまで的確にマイクロプロセッサーの可能性を見抜いて、深みのある未来像を提案した人間は、ほかにはいなかったのだ。

しかし、ここにきてようやく世界は、TRONの思想に追いつきつつあるようだ。

たとえば、ゼロックスのパロアルト研究所などで、近年〝電脳強化環境〟とか〝ユービキタスコンピューティング〟と呼ばれる研究が盛んになってきている。

これは、環境の中に無数のマイクロプロセッサーを組み込んで、環境そのものを知的に改造し、コンピューターの存在を感じさせないコンピューター環境を構築することを目指している。たとえば小さなバッジ型のコンピューターをつけておくと、建物が自動的にその人の居場所を認識して、どこに移動しても、必要な情報をそこへ持ってきてくれるといった研究がある。電脳強化環境の中では、ラップトップパソコンなど、無用の存在になってしまうわけだ。

もちろんこれは、坂村さんの発想に刺激されてスタートした研究で、彼らもそれを素直に認めている。それにしても、ネットワークやワークステーションといった、新技術を〝発明〟し、常にコンピューターの次世代を切り開いてきたパロアルト研究所が、次世代コンピューターの研究テーマとして採用したのがこれだとは、坂村さんの独創性が広く認められたという意味で、たいへんうれしいできごとではないだろうか。

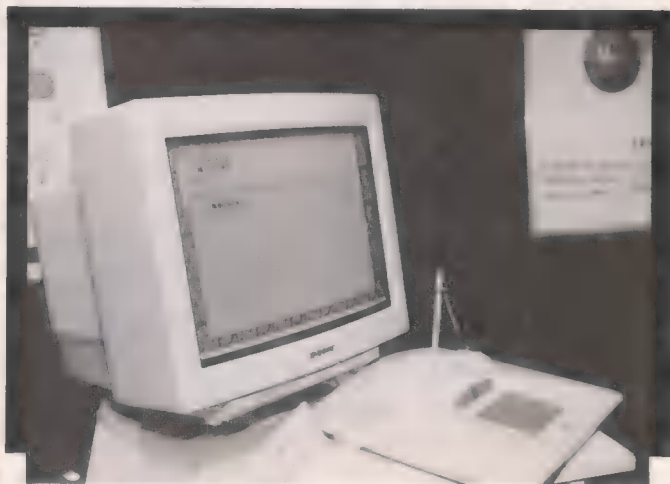
ただし、これはぼくの個人的な印象なのだが、欧米流の電脳強化環境は、コンピューター化された殻の中に人間を包み込み、自然からはどんどん距離が離れていくような感じがしてならない。その意味で、この研究は従来のテクノロジーの枠から、一歩も踏み出してはいないようだ。

これに対して、TRONの電脳都市では、たとえば家の窓の開閉を適切に制御して、自然な空気の流れを作り出し、冷暖房などの強制的な温度調節抜きで、快適な環境を達成しようという発想がある。住み心地のよい世界を作るには、自然の力を巧みに借りる必要があるという思想がそこには感じられる。

これまでの欧米流のテクノロジーは、自然を脅威とみなし、それを組み伏せるような形で発想されてきた。これが結果として、環境破壊などにつながってきたわけだが、TRONはそれとは違う、自然との和解がひとつの持ち味になっているような気がする。

「電脳都市を実現させるには、まだ技術の進歩が必要です。センサー、アクチュエーター、コンピューターのワンチップ化も不十分だしコストも高い。それに、環境のすべてにコンピューターが入ったとき、数万のコンピューターに、どうやって矛盾なくデータ交換をさせたり協調動作させるのか、信頼性や安全性を上げるには何が必要かなど、難しい問題も残されています。それらが形を整えるのは、やはり21世紀のことでしょう。これからも、やらなければいけないことは、いくらでもあるんです」と、坂村さんの前向きな姿勢は今も変わっていない。

今や日本は、世界のリーダーの一員として、次世代を切り開くための新しい思想を、世界に発振すべき立場にある。その意味でも、TRONの思想はもっと評価されてしかるべきだろう。

考えてみると、日本人にはオリジナリティーがないのではなく、単に、仲間の仕事を正統に評価するだけの、度量に欠けていたにすぎないのかもしれない。もしそうだとするなら、今こそ我々は変わるべきではないだろうか。

海外ゲームでめざせ国際人

実践！英語教室

海外シェアウエアに送金しよう！

パソコン通信で手にはいるゲームソフトには、タダのものと有料のものがあるのは知っているよね。前者はPDS（パブリック・ドメインソフトウエア）あるいはフリーウエアと、また後者はシェアウエアと呼ばれているんだ。で、シェアウエアというのは、プレーして気に入ったら作者にお金を支払う、という決まりになっている。これはもちろん、海外のシェアウエアで遊ぶときも同様だ。今や３Ｄアクションゲームの金字塔的存在となった『DOOM』や、今号のニューソフトで紹介した『DUKE NUKEM 3D』など、海外には超Ｓ級のシェアウエアが多いんだけど、送金方法の説明は当然ながら英語でしか書かれていないからやっかい。そこで今回は、海外版シェアウエアの送金方法をお教えしちゃおう。

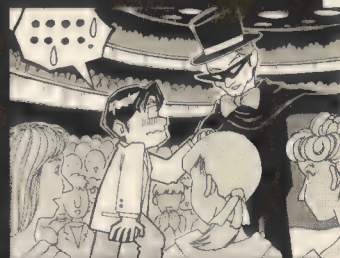
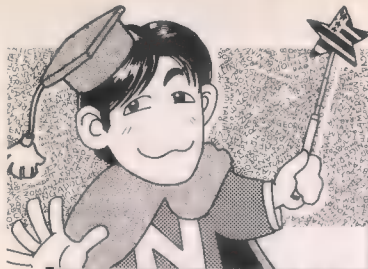
日本から海外のシェアウエアに送金する最も一般的な方法は、クレジットカード（credit card）を使うやり方だ。カードさえあれば、小切手（check）で送金する方法にくらべて、ファックス１通で注文できちゃうから超ラクチンだ。また、ソフトハウスによっては、クレジットカードしか受け付けないところも結構あったりする。自分のカードを持っていない人は、親に事情を話して使わせてもらえばいいかもしれないね。

では、最新３Ｄアクションゲーム『DUKE NUKEM 3D』を開発した３D Realmsに、クレジットカードを使って送金する手順を実際に紹介してみよう。まず、紙を１枚用意して、欲しいソフトの題名とメディア（フロッピーかCD-ROM）、それらの代金を記入する。この作品の場合、CD-ROM版のみ発売されていて、代金は39ドル95セントだ。ちなみに３D Realmsでは、このほかにも、『DUKE NUKEM 3D特製マウスパッド（５ドル）』や本作品の攻略本（15ドル）などが購入できるので、欲しい人は一緒に注文するといいかもね。さて、欲しい商品名と代金を記入したら、次はそれらの合計金額を書き、さらに送料を加えるべし。３D Realmsの場合、日本までの送料は、ゲーム１本で８ドルだ。なお、送料はメーカーによって異なるので注意して。金額がわからない場合は、商品の合計金額の下に、〝Please add the shipping charge in the amount above.（上記の総額に、送料を加えてください）〟と書いておけばオーケー。あとは、カードの種類と番号、有効期限とサイン、住所氏名を記入してファックスすればおしまい。２週間ほど待てば、ゲームが送られて来ちゃうよん。

⬅『DUKE NUKEM 3D』。ちゃんと送金すれば、全28ステージをカンペキに戦える完全バージョンが手に入る。

三宅講師の ヘボイ話 on English

アメリカはチップが大切な社会だ。ラスベガスでの話だけど、ここでのショーのチケットには座席番号がないのがほとんどで、係員が適当な席に案内してくれる。で、何もしないと、[illegible]くらい遠い席に連れていかれ、ひとり5～10ドルくらいのチップを渡すと、国技館でいう砂かぶりくらいの席に案内してもらえる。

だけど、あるときマジックショーを見に行ったら、あまりチップをはずみすぎたため、とんでもない席に案内させられたことがあった。ショーの途中、マジシャンが客席からボランティアを舞台にあげるんだけど、その席はもう決まっていた。まさに[illegible]たのだ。[illegible]そんなこと知らないから、舞台に引きずりだされたときは、泣きそうになったよ。マジシャンは、英語で何言ってるのかわからないし、観客は何百人もいるし……。というわけで、チップのあげすぎも善し悪しだ。[illegible]サービスに対する[illegible]

英語の注文書を読んでみよう

『DUKE NUKEM 3D』編

今回は、『DUKE NUKEM 3D』のシェアウエア版に含まれているファックス注文用ファイル、"order.frm"の中から、送料の項目をピックアップして解説しちゃおう。

では早速、例文を見てちょ～だい。この文は、"shipping charges"という項目を掲載したもの。この言葉が、"送料"を意味しているというわけだ。ここで覚えておきたいのは、chargeという名詞が、充電のほかに料金という意味も持つということ。また、送料が取り扱い手数料と合算されて、"shipping & handling" という項目に記載されている場合もあることを覚えておこうね。

1行目から3行目まででは、各地域ごとの送料が箇条書きになっている。一番上がアメリカ国内の料金で、2行目がカナダとメキシコ、そして3行目が、その他の国々という分類だ。アメリカ国内だと、基本的な送料は5ドル。で、攻略本などを含め(including books) 購入品目がひとつ増えるごとに (each addintional item) 1ドル追加せよ、と書かれている。同様に、カナダとメキシコ在住の人は、基本送料が6ドル、ふたつ以上の商品を注文する場合は、ひとつにつきプラス1ドルだ。

さて、肝心の3行目なんだけど、前の2行とチョット違う内容になっているぞ。ま、基本送料が8ドルっていうのはわかるけど、そのあとが今までとは違うよね。実はこれ、ゲームソフトを2本以上注文した場合は、1本追加するごとに2ドルかかると言っているのだ。つまり、ゲーム1本と攻略本、それに特製マウスパッドを注文しても、送料は8ドルでいいというわけ。この作品を手がけた3D Realmsでは、ほかの自社製ゲームソフトの通信販売もやっているので、もしこれらも一緒に注文するときには、基本送料に2ドルを追加してね、ということなのだ。

最後の行には、希望商品の総額に送料を加えたものを書き込む項目がある(total payment)。この金額が、のちにクレジットカード会社から請求される金額となるわけだ。ちなみに、カッコ内の文章は、「テキサス州(TX)在住の方は、売上げ税を正しく加算してくれ」、という意味だよん。

[ ] USA: $5 Each additional item (including books) add $1.
[ ] Canada & Mexico: $6. Each additional item add $1.
[ ] All other countries: $8. Each extra game add $2.
Total payment $___ (TX regidents MUST add correct sales tax) 例文

必修 ゲームに出る英単語

ファックス注文書編

- **1-800-xxx-xxxx** フリーダイヤル
  日本の"0120"の米国版。ただし、日本からはかからない。
- **expiration date** 失効日
  "MM/YY"などとある場合は、"月/年"の順に書くべし。
- **P.O.Box** 私書箱
  海外の住所にしばしば登場する。要は日本のものと同じ。
- **please print** 活字体
  「活字体でお願いします」の意。氏名記入欄で見かける。
- **St./ Prov.** 州や省、県など
  都道府県名を書き込む項目の名称だ。
- **zip code** 郵便番号
  "post-code"ということもあるが、こちらが一般的。

Let's TRY!! ・実践問題・

問題:次の文章の意味を把握しなさい

Payment must be in U.S. dollars and drawn against a U.S. bank. Sorry, no C.O.D.'s. Please do not send cash!

答 この文は、例文と同じファックス注文用ファイルに記載されていた"但し書き"だ。まずはキーワードを解説するぞ。冒頭の"payment"は、支払いという意味。たとえば、分割払いは"payment by installment"だ。そして、次に注目したいのが、"drawn against～"という部分。drawという単語には、小切手などを"振り出す"というニュアンスがあるのだ。つまりこの部分は、「米国の銀行にあてて振り出したもの」という意味なわけ。これは、なかなか高難易度の英文だよん。で、最後のキーワードは"C.O.D."。海外通販の注文書に頻出するこの言葉、実は"cash on deliverey(着払い)"を省略したものなのだ。

では、実際に訳していこう。まず1文目は、「支払いは、米国の銀行あてに振り出した、米ドル建ての小切手を使用してください」。なんだか難しい文章だけど、クレジットカードで支払う人には無関係な内容。小切手での支払いは複雑で損も多く、オススメできませんな。で、次の文は、「申しわけありませんが、着払いはいたしておりません」。そして最後は、「現金はお送りにならぬようお願いいたします!」。クレジットカードを使え!

れたあず桃源郷

私は見切ったぞ！　ログイン4号のれた桃のおたより数が少なくなって、そのわりにはやったらめったら、編集からの返事が長かったのは、きっとプレゼントのテレカが、残り少ないからだろう！　ははははははっ！　いい気味だっ。（大阪府　更紗）

なんかこの人、鬼(おに)挑戦的～。え～、別にお返事が長くてもいいじゃん。ひと昔前のれた桃や、レターズフロムユーの時代は、もっと鬼長いお返事書いてたじゃん。ひとりで半ページ使ったりとかしてたじゃーん。最近は長いおたよりを送ってくる読者ちゃんが、鬼少なくなっちゃってさー。鬼さびしいって感じー？　だから編集者が長いお返事書いたって、いいじゃないかと思うんだけどー。テレカだって、まだ鬼残ってるしぃー。あ、そうそう。こないだ、情報質問電話で問い合わせがあったんだけどー、戦国おやじテレカは、もう品切れでありませんからー。鬼残念でしたー。みたいなー。

書いてて鬼むかつく編集者

ジャガイモのオレンジソース煮、なるものが、北九州市(九州の半分ってイミじゃないよ。地元民に念を押されるところ)の給食にはあるそうだ。おかげで友人は今でもオレンジソースにトラウマがあるらしい。ウチの小学校は普通普通。考えたらつまんねー。冷凍みかんは好きだったが、プロセスチーズが嫌いで、1時間くらいかかって、なめとおした経験がある。（福岡県　れおぽんV）

嫌いなものを、よくそんなに口の中に入れておけるなあ。私の友達にも、牛乳が大っ嫌いで、給食終わりのチャイムが鳴ると、いつも牛乳を喉の奥のほうに流し込み、“オ”の口のまま、便所へ行って吐くという、バケツみたいな体のヤツがいました。そんな努力より、飲む努力をしろよ。

ミルメーク溶かし三段の編集者

俺の好きだった競走馬、マチカネタンホイザが引退し、種牡馬になってしまった。少しさみしいが、立派な仔を出してくれることを祈る。（大阪府　川西英彰）

強い馬、強くなる馬は、やっぱりそれ相応の名前を持っていると思わないか？　日本史上で最強と呼ばれている馬は、シンボリルドルフというのだが、やはり名前からして違うと思わないか？　マチカネタンホイザだって。名前の最初に“マチカネ”がついた、いわゆ

第2回 超人オリンピック

1回戦第3試合

1回戦第3試合は、ビッグ・ザ・書道（東京都/すけちん）&ドイチェマン（静岡県/[illegible]）組対、ヌンチャック山田（広島県/QT-月江戸）&がんばり君（北海道/男なんとか）の対戦だ。しかし、がんばり君は、1回戦第2試合ですでに登場しているはずだが……？

カーン。おーっと！　試合開始早々ドイチェマン、ワルサーP38を乱射！　ヌンチャック山田は、ヌンチャックでこれに応戦！　おふたりとも、一応はプロレスですから、武器は禁止です！　おーっと、がんばり君は、レーザー砲を発射！　ビッグ・ザ・書道は[illegible]の墨汁でこれに対抗！　ちょっとちょっと、4人とも一！　おおっと、ビッグ・ザ・書道、ヌンチャックを顔面に受けてダウン。マスクを剥ぎ取られてしまったー！

「こいつに[illegible]ない……」

ヌンチャック山田、これはいったいどういう意味なんでしょうか。

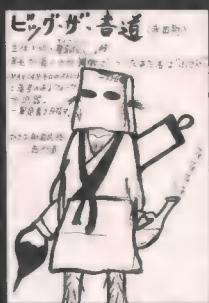
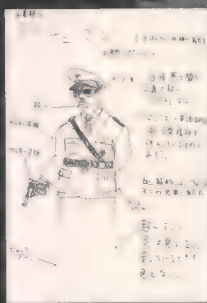
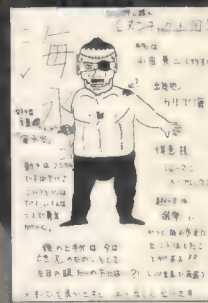
「こいつはこないだ、別の試合に出てた！　インチキだ！」

ドイチェマン、痛いところをつかれて、今さらながら、抗議でございます。

「4号とへんをくらべてみろ。別人だ。俺様は世界中に散らばる7人のがんばり君を集めて、神龍に願いをかなえてもらうんだ」

シェ、神龍!?　おっとヌンチャック山田、ドイチェマンにジャーマンスープレックスー！

ヌンチャック山田、がんばり君組の勝ち！

幼なじみーズ　VS　似たものブラザーズ

ビッグ・ザ・書道（永田町）

ドイチェマン（ポーランド）

ヌンチャック山田（カリブ海）

がんばり君（出身地不明）

るマチカネ軍団の中では、過去一番強そうな名前の馬だったと思う。軍団の中でも、マチカネコンチキチや、マチカネヤキウドンなんかは、絶対に天下をとれない名前だろ？　今現役のマチカネユーフォーってのも、ちょっとどうかと思うし。マチカネ軍団以外にも、この先絶対活躍しないであろう、すごい名前の馬はたくさんいるのだ。たとえば今年４歳になった外国産馬、ドングリ。馬主は何を考えているか、さっぱりわからない。メロンパンって馬も同じ。一応、馬の名前には基準があり、あまり競走馬にふさわしくない名前は、命名の時点で却下されるはずなのだが。あと、エスエムファイヤーってのも、どうかと思う。馬主の趣味なんだろうか。ほかにも、イッテツランチャーや、サムソンビッグ、ニマイバなんかは、どうも男臭い、濃いものを想像してしまうし、ビバノンノ、なんてのも、もしこいつが歴史に残る名馬になっちゃったらどうしよう、なんて逆に心配になってしまう。やっぱり名前というのも、強い馬の条件のひとつなのだな。君たちも競馬ゲームで遊ぶときなんかは、名前はちゃんと考えてやろう。私はダビスタで〝スケベイス〟なんて、適当な名前をつけたら、そいつが手持ちの馬で一番強くなっちゃって、友達と対戦するときも、「スケベイス、来い！　来い！」なんて叫んじゃって、レース後さみしい思いをすることになってしまったことがある。昔、女馬の〝アヘアヘ〟が、３冠レースを制覇しそうになったときも、思わずリセットボタンに手がいっちゃったしな。

アスキーってところの
ダビスタ96は、すんごく面白い
ゲームだと思う編集者

私は某Ｆ校の校長をやっていますが、結構ヒマなので、日常は校長室のパソコンで『すとりっぷルーレット』という、マル秘ゲームをしています。これって、日テレ？
（広島県
　おちゃめな校長・ハブちゃん）

日本国の明るい未来のために、これは読者ちゃんからのイタズラであると、信じたいところだが、ハブちゃん。将棋の七冠王と同じ名字である。1941年生まれ！　55歳！　ハブちゃん！　むう、55歳なら年齢的に、校長であってもおかしくはないだろうが、やはりこれも読者ちゃんの引っ掛け。罠に違いない。ハブちゃん！　む、使用機種、メーカーIBM、機種名アプティバ。次に買いたいパソコン、メーカー！　……メ、メーカー、ＮＢＡ！　機種名マユツバ！　親父ギャグ！　ハブちゃん！　ほ、本物なのか？　どうなんだ、ハブちゃん！　ペンネームおちゃめな校長、ハブちゃん！　むうっ、おちゃめ！　半死語！　親父！　やっぱり本物なのか？　ハブちゃん！　どうなんだ、ハブちゃん！

苦悩する編集者

白黒ページなどへのはがきは、何日前までに出せば、次の号、または次の次の号に間に合うのですか？　　（神奈川県　高木亮）

こういうことって、投稿好きの読者ちゃんたちには、気になるみたいですね。お答えしましょう。えー、たとえばこのログイン８号を、高木ちゃんが発売日に買って、すぐに投稿したとしても、次のログイン９、10合併号には間に合いません。なぜなら編集サイドでは、その時点でもう原稿が、写植屋さんのほうへ送られてしまっているからです。ですから、掲載されるのは、次の次の11号以降ということになります。では、いつまでに届けば、次の次の号に間に合うのか、と言いますと、答えは編集者が原稿を書き終わるまで、です。ですから、決まった締切はわかりません。しかしまあ、ログインの発売日から、１週間ぐらいまでに届けば、まず間に合うと思います。それから、アンケートはがきの場合ですが、こちらはアンケートの集計に時間がかかる分、掲載も遅くなります。今回のれた桃で掲載したのは、４号についていたはがきが中心です。だから時事的なネタだと、掲載号が発売されるときには、話がズレちゃったりすることがあるんですよね。まあ、こればっかりは、しょうがないんですけど……。**おたよりを読んでから**
名前のほうを見る編集者

ねこがゐた。くうきじゅうでうった。しんでないとおもふ。たぶん。
（熊本県　川本有彦）

まどをあけていると、となりのいえの、きたないねこがはいってくる。いいかげん、はらがたったので、あるひ、くうきじゅうで、ねこをうった。ねこはしんだ。ぼくのくうきじゅうは、いちどにたくさんのたまがでるやつだった。みつかるとおこられるので、ぼくは、ビニールぶくろにねこをいれて、きんじょのかわにしずめた。しずんでいくふくろ。ねこが、おおあばれしてうかんできた。しんでなかった。きぜつしてただけだった。よかった、はやくきづいて

ログインニュース

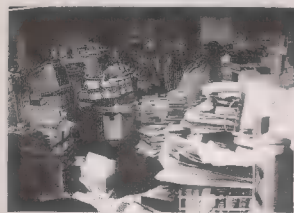
席替えがあったのだ

読者ちゃんには、ちゃんと紹介していなかったが、去年の暮れごろから、ログイン編集部にまた新しい人が何人かやってきていたのだ。

ざっと紹介すると、すでにピシ天やニュースのすきまからなどのコーナーで活躍中の舟岡。海外班の山本。編集バイトとして新たに採用された渋谷、菅野、末岡。デザイナーでは、当れたあず桃源郷の担当になった加藤。ほんとについ最近入ったばかりの亀田、木村。今のところはこの８人だが、このほかにも、まだあと何人かが、ログインにやってくることになっている。

去年の新人バイトから数えると、あれからなんと16人もの人間が増えたことになり、我らがログイン編集部も、ついに50人を超える大所帯となってしまった。

そんなわけで、スペースは同じなのに、人が大量に増えてしまったため、席が足りないという問題がここになって発生してきた。このため、前から編集者の間で噂されてきた席替えが、ついに決行されることとなったのだ。

編集部内には、一応誰も使用していない席がいくつか存在してはいたのだが、それらのほとんどが物置場化しており、ソフトと書籍の山で机の形を確認するのも不可能という状態であった。

今回の席替えも、席がない人たちに空いている席を与えて行くという形だったため、新しい編集者たちのいく人かには、そんな魔境のような席を与えられることになった。

それでも、ついに自分専用の席をもらった新人たちは、大喜びでそれらの場所を開発していった。しかしその一方で、北側の席一列がデザイナー軍団専用席になってしまったため、無理やり引っ越しを余儀なくされた編集者たちは、まったくおちおち寝てもいられないじゃないか、マンガ読んでる暇もない、などといろんな不平を漏らしながら、仕方なく荷物を片づけていた。

⬆混沌とした雰囲気のログイン編集部。

くれて。ぼくはあばれるねこにむかって、いくつかいしをなげた。ちゅうがくのころのおはなし。

読みにくい編集者

みなさん 知ってましたか? 地球の中心には万物の故郷があって、帰りたいなーっていう力が働いているから、物体は下に落ちるんですよ。 (大阪府 超兄貴)

じゃあもしかして、焼きそばのお湯だけをカップから捨てたいのに、なんか知らないけど、突然ジャバーンと麺が排水溝に落ちちゃうのは、焼きそばが、ああ、あの穴に入りたいなー、って思ってるってことなんじゃない? それじゃ、タンスの角に足の小指をぶつけちゃうのは、タンスがでっぱってるからじゃなくて、足の小指があそこの角に、いきおいよくぶつかりたいなーって思ってるからってことなんじゃない? ちょっと待って。これすごいよ。ノーベル賞もらえるぐらいの、すごい発見なんじゃないの? じゃあじゃあ、ズボンの尻が破れちゃうのも、ズボンの尻のところの布が、ここらで景気よくビリッなんて行きたいなーなんて思ってるからなんだ! すごい、すごいよ! 勲章もらえるよ!

物理を憎む編集者

首都高 走った馬が人気者になりました。僕も負けずにちんこ丸出しで走って、人気者になりたいです。 (兵庫県 りょう)

おんなじことやってもダメだろ。昔、浮気がばれて、寝ているときに嫁さんにチンコ切り落とされちゃって、テレビで話題になった人がいただろ? そのあと、有名になりたいバカが、何人かそれをマネして、自分のチンコ切り落としたんだそうだ。でも結局2番煎じなもんだから、全然マスコミに相手にされなかっただろ。それとおなじだ。やるなら、誰もやってないようなことをやらなきゃな。チンコを切って、また生やすとか。

チンコピアスの意義を知りたい編集者

許せま せん。なんですかあのログイン4号304ページの。近藤ちゃんの不幸なフリした顔! 「まあ、世界は広いしなー、俺より不幸なヤツは星の数ほどいるさ」って感じの、顔しよって! 世界不幸なヤツランキングが、下から6番目のくせに、キーッ! なんでいつもパーカー着てんだよ! チキショー! おまえなんか! おまえなんか! おまえなんかなあー! ……ピー! 2時36分です(留守電)。 (愛知県 上杉コーヒー)

正直に言いなさいよ。本当は俺のこと好きだって。 **近藤バケゆき**

最近、 バケゆき氏に関するネタばかり思いつきます。呪いだろうか。 (大阪府 ベンチ)

もーっ、君も。 **近藤バケゆき**

れた桃 に載るのは、バカばっかやなか? (佐賀県 九州男血)

そうやなか。計算されたバカをやっちょるヤツもいるとです。みんながバカというわけやないのたい。ガッパイ。 **桜島系編集者**

吉牛 裏コマンドのいろいろ

前号のれたあず桃源郷で、吉野屋で使える専門用語のことが、話題にのぼったけれども、みなしゃん覚えているのかしら。覚えていない人は失格だ。もう一度読んで出直しましょう。

我々れたあず取材班は、前号の原稿を収めたのち、吉野屋にてそれらネギシャキ、ツユダク、頭の大盛りで、などの特殊コマンドを実際に試してみた。今回はその成果を、吉牛のエキスパートである三宅ボル助、ジマレイことポチ飯嶋のおふたりのお話とともに、紹介したりなんかしちゃったりします。まず、三宅さん。ネギシャキっつうのは、通用しませんでしたが。これは。

三宅 ほんと? じゃあ、頭の大盛り(頭=ご飯の上に乗ってる、肉の部分のこと)は?

それはなんとかオッケーでした。多少、戸惑ってはいましたけども。

三宅 頭の大盛りって肉は大盛りなんだけど、ご飯の量は並と変わんないから、損なんだよな。そうかあ、ネギシャキ(まだ、あまり煮込まれてないネギをチョイスして入れてもらえるらしい)は、ダメだったか。

あ、それから、ツユダクダク(ツユダクで、と頼むとダシ汁を2回かけてくれる。ツユダクダクは、それのさらに上で、ダシ汁3回分)は、全然問題なかったですよ。

三宅 ほんと? しかしなあ、ネギシャキはダメかあ。うーん。

しばやん 飯嶋さんが昔、吉野屋で働いてたって話、知ってた?

え、うそ。マジ?

しばやん ほんとほんと。聞いてみな、あの人そういうの詳しいから。

飯嶋さーん。昔、吉野屋で働いてたってホント?

ジマレイ 働いてたよーん。

ネギシャキって、わかりますか?

ジマレイ 当然。ただ、あれは使われてるには使われてるんだけど、正式に店に教えられてるわけじゃないから、店によっては通じにくいかもしれない。川崎方面なら、おおむね通じるんだけどね。

川崎! なんで川崎なんだ?

ジマレイ 吉野屋に入ると、そういう用語はちゃんと教え込まれるのだ。研修用のビデオとかもあるのさ。

ビデオ! むう。深いなあ、吉牛。

ジマレイ ところで、〝トロ〟って用語は知ってるかな。

さっぱり知りません。それは。

ジマレイ 築地の1号店だけで通用する用語なんだけど、脂身の多いトロトロっとした部分を入れてほしいときに使うのだな。あのへんの客は、魚市場のおっちゃんたちばっかりで、注文が細かいんだ、これが。

めちゃめちゃマニアックだなあ。

ジマレイ あと細かいところでは、単位かな。牛丼は丁で、牛皿は枚。ギョク(卵)はひとつふたつで、漬物やサラダは個だ。店員はいろんな種類を注文したり、用語を連発する客を、憎悪する傾向にあるな。

なるほど、大変参考になりました。どうも、ジマレイさん。

ジマレイ ジマレイはやめれ。

➡このお方が、ジマレイさん。吉牛に関する思い入れの強さは、キン肉マンのさらに上を行く。

⬅最近E-LOGINのモテモテ団で、主役格の三宅。変なことをいっぱい知っている。

れた桃プレゼント

さあ、4月のこの時期と言えば新学期。新学期と言えば、新しいクラスと席替えだ。ログイン編集部内でも新しい人を迎え、席替えがあったんだよ。内線番号も変更してチョットやっかい。お〜い、内線鳴ってるよ。あ、おいらか。

『家康戦旗』

⬆徳川家康の生涯をドラマチックに描いたシミュレーション『家康戦旗』。プレーヤーは、家康その人となって数々の合戦を経験するのだ。このソフトのPC-9801版を、3名の戦国好き読者にプレゼントするよ。

3名

『SONY DISC DRIVIN'』テレカ

⬆ソニー株式会社より。カーオーディオ広告、インターネットアドレス公開の記念として、イメージのカーMDプレーヤーがデザインされたテレカを、3名の読者にプレゼントします。

3名

『CDシングル大集合 Vol.2』

⬆富士通提供のマルチメディアソングブック「CDシングル大集合 Vol.2」。パソコンでカラオケが楽しめちゃうぞ。全338曲が集録された、このCD-ROMを3名に差し上げます。要ウィンドウズ。

3名

『プリティサミー』テレカ

⬆ビデオに、ノベルに、ゲームに大活躍の『魔法少女プリティサミー』。もう、サミーにラブラブの人も多いんじゃないかな? そんなあなたのために、可愛い『サミー』テレカを進呈しましょう。倍率高そうだね。

©AIC・PIONEER LDC,INC
©AIC SPIRITS

3名

プレゼントクイズ

アメリカの首都はどこでしょう? 下の3つから選んでちょうだいね。

①ワシントンD.C.
②マイアミ
③ウィチタ

5号のプレゼントクイズの答え 3

プレゼント当選者

『LEMMINGS for Windows』
大阪府 平谷 俊明
東京都 実方 勇太

『SIM town for Windows』
神奈川県 前野 竜一
東京都 内田 吉彦

『PRESTO STUDIOS』Tシャツ
北海道 清水 聡
熊本県 新名 理亜
ほか3名

『SIM MELODY』
愛知県 杉山 弘展
富山県 澤田 晋寛
静岡県 榛村 正志
ほか2名

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入賞した方は、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。ほかの懸賞の場合も同様です。

ごめんなさい!!

まずは6号のごめんなさいです。12ページ、リリースデータの記事中で『提督の決断Ⅱ』と記載しましたが、正しくは『提督の決断Ⅲ』です。申しわけありませんでした。同じく6号から、リリースデータの13ページで、『大航海』のメーカーをイマジニアと記載しましたが、正しくはシステムソフトでした。関係者および読者の皆様に大変ご迷惑をお掛けしました。今号のごめんなさいは以上です。

さて、桜前線も北上してお花見にはいい季節になったよね。おいら、去年のお花見は井の頭公園でやったんだけど、ちょっと盛り上がりすぎて、もうタイヘン。池で泳ぐのはいいとしても、いつのまにかメンバーが増えていて、中近東系の人もいたんだよ……。

れたあずインフォメーション

れたあず桃源郷では、読者ちゃんの愉快な投稿をお待ちしています。投稿は、本誌についているアンケートはがきでも、官製はがきでもオーケーです。なお、イラストを投稿される際は、必ず黒インクを使って作成してくださいね。掲載された方には、ログインオリジナルテレカをプレゼントいたします。

またプレゼントの応募は、官製はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、希望賞品、クイズの答えを書いて、『れた桃プレゼント』係まで応募してね。ソフトの場合は機種とサイズ(5インチ、3.5インチ)、またはCD-ROMの有無を忘れずに明記してください。締切は4月19日必着、当選者発表は12号です。

ログイン情報質問電話

03-5351-8221

ログイン情報質問電話の受付時間は、祝祭日を除く月曜日から木曜日の午後2時から午後5時までです。今までログインで扱った記事に関する質問のみ受け付けています。ただし、一般ゲームの攻略方法にはいっさいお答えできません。

ログインのすべてのコーナーのあて先

〒151-24 (株)アスキー
ログイン編集部8号○○係

至福の1000年王国 バカチン市国

第84回 刑事

犯罪を追う鋭い目。正義を守る熱い心。法律に従う冷静な態度。それが税務署員だ。もとい、それが刑事だ。いつもお世話になっています。いつぞや、私が酔っぱらって鴨川に自転車を放り投げているとき事情聴取してくれた刑事さん。面倒かけました。

日夜悪と戦う我々は刑事！

ここは新宿区矢追町３丁目にある右曲がり署。本日、定年退職した刑事に変わり警察学校から新人がやってくるのだった。

「よろしくっス。自分が本日右曲がり署に配属になった近藤っス」

「おお、私がボスのイシハラユージローだ。こっちが長さん」

「おーっす！」

「元気がないぞ。おーっす！」

「やっぱり、そういうネタ」

「あ、おまえ、ちんこがズボンからはみ出しているぞ。はははは、よこちんだ。はははは」

「よし、これからおまえの名前はよこちんだ。よろしくな、よこちん。ひとつ、がんばってくれ」

「そんなー、ボスー」

突然、事件発生を告げる電話のベルが。受話器を取り上げ、ものすごく眉毛をつり上げてそれだけでスゲーおっかないボスの顔。

「なに、黒龍会が麻薬の取り引きを！　今夜！　どこで？　第三埠頭で？　何時から？　午前三時。よし、すっかりわかった」

唖然とするよこちん。そこまでわかるなら、[illegible]なんかいらないではないか、と思ったりなんかしたのだ。

「よし、おっとり捜査で行こう」

「ボ、ボス、そ、それは……」

「ボス、おれがやります」

と、ちんこをはみださせたまま叫ぶ近藤よこちんデカ。熱血だ。

「おれがやるって、何を？」

そう言いながら、ボスは窓のブラインド越しに外を見つめた。赤い夕日が目にまぶしい。

「だから、おとり捜査ですよ」

ちんこをぶらぶらさせながら主張するよこちんに、ボスは鋭い視線をあびせ倒した。

「誰がおとり捜査をやると言った、バカものめ。我々がやるのは、おっとり捜査だ。独走するのは許せんぞ、よこちん！」

「お、おっとり捜査？」

「そうだぞ、よこちん」と長さん。いつになく、しんみりした調子だ。

「おまえの激しく捜査をしたい気持ちはよくわかる。だが、捜査はひとりではできないのだ。みんなの協力があってこそ、犯人逮捕ができるんじゃないか、よこちん」

ひとつもわからないまま、近藤はうなずいた。それから、捜査しているんだかしていないんだか、さっぱりわからない、おっとりした捜査が続いた。みんな、どんな情報があろうと、５時になると家に帰ってしまうのだ。そしてある日、ボスが全員を集めた。

「どうやら犯人は逃げたようだ」

一同　「あーあ」

刑事の基本的ファッション

刑事という[illegible]もの、本人はそのつもりはなくても、我々庶民には[illegible]っと恐がられ[illegible]次世[illegible]の刑事[illegible]。[illegible]てのが[illegible]ード。[illegible]昔ながらの[illegible]が一番お[illegible]

犯罪捜査に重要なのは、聞き込み。特に、バカチン市国界隈は、ついさっき起きたことも覚えていない人々が多く、たいへんだ。

犯罪捜査技術の数々

ファ～オ～ファ～オ～。ガチャ、はい、こちら特捜部。おう、山さん。どうした。……何っ！　3日前から張り込んでいた人殺しをやったと思われる地獄河原組の幹部人食い権田原(42歳)がアパートから女連れで出てきたと！　なんてうらやましいヤツだ。ちょっと待て、今ボスと代わ[illegible]私か？　私はたまたま掃除をしに来ていた、用務員の小林というものだ。ボスさ～ん！　内線8401にお電話で～す。ピポパポピポ。プルルルル。

ガチャ。うむ。私だ。ボス山だ。そのままヤツの尾行を続けろ。人食い権田原は恐ろしいヤツだ。手に人人人と書いてそれを食えば、平気な顔してトンカチを振り回せる危険なヤツだ。尾行には細心の注意を計ってミリメートルまで求めるように。今から応援を派遣する。ブーメラン、あったかパンツ、殺人狂。大至急、山伏刑事の援護に回れ。早く！　もっと、早く！　グルグルと！　そうじゃない。そんな小手先のネタはいいから。ピヨコタン、侍、原人の3人は権田原の左から。1号、2号、3号の3人は合体して権田原の右から行け。

……プルル、プルル。ガチャ。あ、ボス！　山伏です。ダメです。見つかってしまいました。全員で電柱の影に隠れていたんですが、電飾刑事の野郎が見つかってしまいました。現在追跡中。逃げられそうなので、射殺します。バーン。

地道な努力が実を結ぶ 伝統的捜査

聞き込み

捜査はまず、足を使った聞き込みから始まる。コンニチワ、ボク左足のヒーちゃん！　とか言って、口の動きを人に悟られないようにするのがコツ。達人の域に到達した人は、唇がまったく動かない。

張り込み

張り込みには、とにかく根気と努力が必要。あとは質のいい糊。たくさん塗るともったいないので、必要最小限の量を薄く塗り、駅前など、人目につくところに貼っていく。枚数は多いほうが吉。

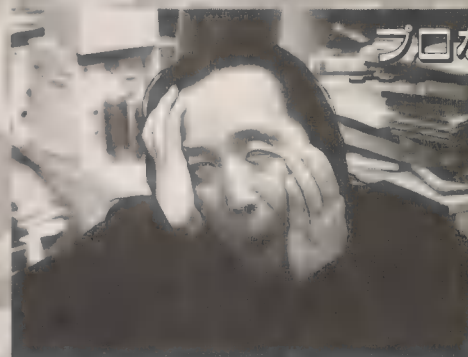
おとり捜査

おとりはおとりなので、できるだけ目立つ格好をしなければならない。派手派手な羽根を全身に植え付け、股[illegible]には、白鳥の首なんかを携えるのもグッド。香水など、嗅覚的な部分にも気を配ろう。

最新の技術を駆使した 科学的捜査

秘密兵器

これが現代科学の粋を集めた、[illegible]新の7つ道具セットだ。まず、特殊コーティングの鏡。これを靴に装[illegible]すれば、パンチラを拝むのも容易になる。ボールペン型[illegible]遠鏡は、いつでものぞきが可能だ。

プロなんとか

プロファイリング。これを使えば今までの100億倍、細かい犯人の割り出しが可能になるらしい。どこに売っているのかは知らないが、早急に手にいれたいものだ。朝から並ばないとダメかしら。

解剖

医学的見地からなされた意見も、捜査にとっては大きな手がかりのひとつとなる。ガイシャの尿管からこぶし大の石がとか、この電極とこの電極をくっつけたら足がピクッとしました、とか、そんなの。

コンピューター省選挙結果速報

★設立時より、なぜかガビョ布と安井僚介というふたりの責任者が存在した、バカチン市国コンピューター省。このふたりはなぜか仲が悪く、設立以来何度となく小競り合いを続けてきたのだが、ついに耐え切れなくなったガビョが大きく動いた。公開選挙を行ない、正式に省の責任者を決めようというのだ！　と、こんなところがこれまでのあらすじ。それでは、この選挙に寄せられた、投票の数々を見ていってみよう。

☆コンピューター省選挙
安井ガビョ介に一票。
（埼玉県　しげやん①）

★無効票。

☆コンピューター省選挙投票用紙
名前（　ガビョ布　）
理由：今までガビョ布さんのことを、"ガビョ布"と呼んでいたので、そのつぐない。
（沖縄県　サミーとポフィー①）

★どっちでもいいような気も。

☆コンピューター省責任者
安井僚介サン
理由：ガビョ布より一枚上手っぽいので。　（兵庫県　宗チン）

★もうちょっと面白いことを書け。しかし、ここにきて少しずつ安井票も増えてきて、少し安心した。一時はガビョ票ばかりで、どうなることかと思ってたからな。

この投票、基本的には安井かガビョかの２択だったが、それ以外の名前を書いてくるヤツも非常に多かった。まぁ基本というか。

☆コンピューター省の長官選挙
ニイタカヤマノボレに一票
理由：責任感が俺たちよりはあると思うし。（東京都　安井僚介①）

☆選挙投票
コンピューター省は児山兄弟へぜひ！　最近聞かないし、ログインでも名物の兄弟投稿者だし。役職やるから元気出せよ、とか。
（東京都　ガビョ布①）

★当事者からしてこのザマだ。

☆コンピューター省の責任者にふさわしいのは、上杉コーヒーもいいけど、安井も捨てがたいし……、ということで、岩川くんは面白い声です。　（東京都　れいひい①）

★ガビョとれいひいは、本当に友達なのだろうか。

さて、そろそろ結果発表といきたいが、集計がめんどくさいなぁ、なんてことを考えていたら、安井から開票結果が届いた。

☆国民投票開票結果
安井僚介に82票
ビル・ゲイツに58票
西澤奇妙丸に36票
ジェームス・ボンドに18票
豊富秀吉に６票
無効投票　21
（東京都　安井僚介①）

★めんどくさいので、この開票結果を採用。コンピューター省長官は、安井僚介に決定だ！　ガビョの処遇については、次回以降で。

■東京都　ガビョ布バーカ①
⬆意外とマメに選挙活動をしていた安井。最初だけであとはほったらかしのガビョより、あるいは人間ができているのかも。

老人と海と大募集

近藤くんのバイト１日体験のコーナー。本日のターゲットは、ピザ屋さんでーす。さあ、近藤くん。今日の調子はどうかな？
「幸せです」
オッケー。じゃ、行ってみよ。
ジリリリリン。
「ピザ屋ですが」
近藤くん、店名、店名！
「ピザ、ピザ……」
ピザ・マツモス。
「ピザ・マツモスです。ご住所と電話番号、お名前をどうぞ」
そうそう。
「えーと、すいませんが、ご住所をもう１回どうぞ。新宿区の……。すいません。もう１回」
近藤くん？
「新宿のなんでしたっけ？」
近藤くん！
「電話番号をもう一度どうぞ」
近藤くんってば！
「電話中なんですけど」
わかってるよ！　メモしなさいよ。覚えられないんだから。
「それでは、ご注文のほうをよろしいでしょうか。ポテトデラックスをおひとつ。俺があんまり好きじゃないヤツですね」
近藤くんの好みはどうでもいいから。お客さんのだから。
「アンチョビを入れるんですね。なんすか、アンチョビって」
聞かなくていい！
「ところで、ご注文はなんでしたっけ？」
だから、メモしなさいって！
もういいから、今度は配達に挑戦するのだ。ゴー！　近藤くん。
「場所、どこでしたっけ」
自分で聞いてたでしょうが！
メモした紙はどうしたの？
「どっか行っちゃいました」
新宿区がどうのこうのって言ってたじゃん。思い出して！
「うーん。わかんないので、とりあえず新宿区をぐるっと回って来ます。ブイーン」
ちょっとちょっと近藤くん！

松本マッチーの首チョンパ劇場

墜落日誌

寺島令子

第134回　あやしい東京春の新生活フェアの巻

『ポリクローム』のデモ版をインストールしに来た堀之内メケちゃん、くまこと対決!!

かみつくなよ

じ

○月×日
ひろみちゃんと妹が上京。
彼女らはこの春から東京に住む
計画で、部屋を探したきたのだ

ヤチン5万円台で
2階以上で南向き

2部屋以上あってバス・トイレ付き
で駅から徒歩10分、歌舞伎町
からタクシー3000円以内(深夜)、
なおかつ地震に強いテッキン
コンクリートのマンションがええ!!

はいはい

はっはっは

不動産

ま、こんなヤツは論外としても

東京で住むところを
みつけるのは
ホントに大変だ。

5畳のへやに
5畳のロフト付き
ってどー思いマス?

ヘン

ヤチン高すぎなのだ。

パパやっぱり
下北沢のコンクリート
打ちっ放しのワンルーム
マンションがいいー

コロス

新入女子大生らしき。
ほんとのパパらしき。

はっはっ

家賃！　ちょっとムリめ
の金額でも死ぬ気で
働いたら意外と払える
もんやで！　ぜんぜん
寝てへんけど
なんとかなるで

青木光恵。

はっはっ

家賃？　月2万円だけ
ど、ここ数年まともに
払ってないし今6カ月
滞納してます
なんとかなる！

はっ

なってへんへん

高口くん

いっておくがウチではアシスタント代払ってたぞ！

と、いうよーな
先輩上京組の
心強い証言も
彼女らを安心させる
までには
至らな
かったようだ。

安心でける
かーーい!!

○月◎日
夫のひとの会社ボスト
ークのアルバイト、
Iさんと T さんが
くまこを見にきた。
くまこ
大人気。

ネコ見たいー!

トランク
借りる
ついでに

アメリカいくので

オーかわいいー

Tさんアレに
出るんやて？

…朝
会社に来たら
机の上に
申し込みはがきが

名前のかいた

アレとは！　マジック・ザ・ギャザ
リング日本語版発売記念
トーナメント！　3人ひと組で
申し込むのである！

3人…Tさんと
夫のひとと…？

ガビンさん
……＊

ボストークチーム

トーナメント

まきこまれたTさんも気の毒
だよなーと思っていたら

＊古い読者様にきこう!

●とゆーわけで素人3人で〝マジギャザ〟の大会に出ることになったのだ、う〜む!!

花粉症で悩む寺島先生に愛のお手紙を!!

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー ログイン編集部 墜落日誌係

みやちさん!? トーナメント出るから特訓しといてね! あともうひとりメンバーさがしてね
ガチャン
ボ、ボクですか?

勝っちゃった じゃあまたー
同情してソンしたかも。
そういえば成人式のフリリデイ代でDOS/V機買たおヒトだったな~
ボロまけ

キャー 会社以外の人とやるのはじめてドキドキー
わしのデックは調整中での~
マンタップアップキープ
ドロー

『センギア海水浴場』と対戦したいです!
デックもってるし~
すちゃ

こーぐちくーん かけてみてー
自分でかけるのはコワイ

『番組デモをご案内してます まずはおデンワください』…
いろんなコワイ考え。

『ゲーム、マンガ、アニメ同人誌の情報ネットワーク局スタッフ募集 番組進行18歳以上の女性 …条件…ゲーム、マンガ、アニメ等が好きな人…声優または声優を志望している人…』
ブ
あやしすぎる

○月△日
朝刊に折り込まれる求人広告ばっかり載ってるチラシありますよね あれを見ていたらですね
…ん!? こっこれはいったい
マンガでくえなくなったら何してかせごーかなっと…

でも入会する勇気はなくて、実際の番組は聞けませんでした。ほほほ
トーキョーはいろんなもんがあるなーし
ピ

『コンピューターで人工的に混線状態をひきおこし』て『みんなでゲーム等の話を楽しむ』、『オーナーの趣味でやっている』…電話を使ってパソ通のチャットのようなことをするものらしいです
ご入会の方は…

♪ちゃらんら♪ らんらん…♪ ネットにおでんわありがとうございます…
テープの女の人の声

いきますよ…
スピーカーにしてねっ
ピッポッピポピピ
ドキドキ

妹の引っ越しもありました。来月はひろみちゃんも来て旧寺島製作所メンバーが東京にそろうのだー。
本ダナいがんでもーてん
ここ?
ガンガンガン

この日は
ゴゴ

結果は次号の公式発表をみてください。
寺島さんのごイケンは
あうあう…

○月◎日
第4回日本ソフトウェア大賞エンターテインメント部門のしんさ会議だ!!
パンツァージェネラルはいってない…
うーむ

Reader's impression

読者が選ぶTOP10投票ソフトリスト

2月分

番号	ソフト名	メーカー名
11	イバラードの旅	シンフォレスト
12	TFX Eurofighter 2000	イマジニア
13	エンジェル・クライシス	ジックス
14	香奈子	フェアリーテール・レッドゾーン
15	殻の中の小鳥	BLACK PACKAGE
16	学園トライアングル	ジャニス
17	ジェットファイターII	塚本事務所
18	チューンドハート	システムソフト
19	バレンタイン・キッス	シルキーズ
20	ボルテックス	ナムコ
21	メタルマリーン 日本語版	マルチソフト

協力/コンピューターソフトウエアショップ Z・Z(TEL 03・3313・7322)

投票方法 このリストは、'96年度"読者が選ぶTOP10"の投票用のものです。'96年度の対象となるソフトは、'96年1月1日から'96年12月31日までに発売された、パソコンのゲーム作品です。この中には移植版やデータ集、マップ集などは含みません。ただし移植版でも、発売元がオリジナル版のメーカーと違う場合は、オリジナルとして扱います。投票方法は、①このリストの中から、最も気に入ったソフトを選び出す。②そのソフトの個別番号を、アンケートはがきの"読者が選ぶTOP10"の投票欄に書く。③そのはがきを投函する(切手不用)、となっています。投票には、必ず本誌とじ込みのアンケートはがきを使用してください。官製はがきや私製はがき、または'96年5号以前のアンケートはがきはすべて無効です。また、複数のゲームの個別番号やゲーム名を書いても無効となります。これらの点に気をつけて、どんどん投票してください。読者のみなさんの熱い思いのこもった1票をお待ちしております。

WORLD RANKINGS 調査協力店リスト

北海道・東北

店名	電話
九十九電機札幌	☎011-241-2299
DEPO ツクモ 2番街店	☎011-242-3199
マツヤデンキ札幌中央店	☎011-222-5454
ラルズプラザパソコンランド	☎011-221-8221
庄司デンキコンピュータ・中央	☎022-224-5591
Comp City 仙台駅東口	☎022-291-4744
デンコードー仙台本店	☎022-261-8111

東京

店名	電話
アイツー	☎03-3294-1112
石丸電気ゲームワン	☎03-3251-0011
コムMICRO COMPUTER SHINKO	☎03-3255-0450
ジーズ	☎03-3313-7322
Ｊ&P渋谷店	☎03-3496-4141
Ｊ&P町田店	☎0427-23-1313
第一家電エイブルメディア館	☎03-3253-4191
T・ZONE新宿店	☎03-3342-1901
ムラウチ	☎0426-42-6211

関東

店名	電話
ダイオー あざみ野店 コンピュータ館	☎045-901-1985
I C WORLD YOKOSUKA中央店	☎0468-26-2677
ウェーブ・アイ湘南台店	☎0466-43-1771
Ｊ&P津田沼店	☎0474-72-5211
多田屋サンピア店	☎0475-52-5561
T・ZONE上尾店	☎048-774-0511
パソコンランド21太田店	☎0276-45-0721
パソコンランド21[illegible]店	☎0273-26-5221
パソコンランド21前橋店	☎0272-21-2721

中部

店名	電話
OAハウス フレンド	☎0762-45-4901
うつのみや片町店マイコンコーナー	☎0762-21-6136
カトー無線本店	☎052-264-1534
三洋堂書店上前津店	☎052-251-8334
すみやパソコンアイランド	☎054-255-8819
九十九電機名古屋１号店	☎052-263-1655
九十九電機名古屋２号店	☎052-251-3399
パソコンショップコムロード	☎052-263-5828
真電本店	☎025-243-6500
PiC ゲーム館	☎025-243-5135

大阪

店名	電話
SRGスタンバイ Ver.3	☎06-641-1971
Ｊ&P千里中央店	☎06-834-4141
Ｊ&P高槻店	☎0726-85-1212
Ｊ&P阪急三番街店	☎06-374-3311
Ｊ&Pメディアランド	☎06-634-1511
上新電機せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機日本橋７ばん館	☎06-634-1171
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
T・ZONE梅田店	☎06-345-3351

近畿

店名	電話
せいでん三宮店PC-PORT	☎078-391-8171
せいでんハーバーランド店PC-PORT	☎078-360-8800
Ｊ&P京都寺町店	☎075-341-3571
Ｊ&P姫路店	☎0792-22-1221
Ｊ&P和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機にしのみや店	☎0798-71-1171
ニノミヤパソコンランド和歌山店	☎0734-23-6336
ダイエー電器館パレックス	☎078-391-7911

中国・四国・九州

店名	電話
アルファテック大分店	☎0975-38-2666
カホマイコンセンター	☎092-714-5155
ダイイチComCITY	☎082-248-4343
ダイイチ高松パソコンCITY	☎0878-23-4311
トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
ベストコンピュータウンくまもと	☎096-322-4180
ベストコンピュータウンふくおか	☎092-741-7677
ベストコンピュータウンみやざき	☎0985-22-8325

炸裂！ログインソフト編集部提供：単行本レビュー

今号のお題目：音楽ツクール かなでーる

青Ｐさん、ちょっと見てくださいよ。ほら。

青Ｐ　お、それはこのコーナーへのおたよりか。へー、結構増えたじゃない。厚さ１センチは超えたかな？

コロ　んなもんですかね。まぁ、よかったじゃないですか。見てる人がこんなにいることがわかって。

青Ｐ　だな。しっかし１センチ超えるとは思わなかったな。こんなモノクロ巻末ページを見てるヒマ人なんてすっげー少数だと思ってたし。

コロ　……本当にひどい言い方ですね。あいかわらず。

青Ｐ　ま、いいや。これからもおたよりは募集するので、これを読んで感想、悪口雑言を言いたくなった人は、炸裂単行本レビュー係あて（下記を参照してねん）にガシガシハガキを送ってちょーだい。面白いおたよりがあったら紹介する……かも。一応、不定期的にテレカをプレゼントする予定だ。

コロ　青Ｐさん、ちょっと気になるはがきがきてるんですけど。

青Ｐ　？　読んでみそ。

炸裂単行本レビューの両脇のキャラの名前は？　**（[illegible]子　他[illegible]名）**

青Ｐ　知らん。

コロ　「知らん」て、ちょっと。それはないんじゃないですか？

青Ｐ　だって、ほんとに知らない。

コロ　……オイラも気になってるので、ここはひとつ作者にご登場願いましょう。すがわらさん、どうぞ！

すが　ちわ～す……。

青Ｐ　……いつもながら力ないねぇ。

すが　いや～ははは。

コロ　さっそくですけど、このタイトルキャラの名前ってなんですか？

すが　左のまるいのがショウちゃん。んで右の細長いのが石田君っす。

コロ　？？　ショウちゃんと石田君……なの？

すが　ええ。

青Ｐ　なんだか、姓と名がばらばらについてるって感じなんですけど。

コロ　本当にこれでいいんですか？

すが　ええ。高校生のときから奴らの名前はそうなんですよ。なぜとか言われるとツライんですけど、そうなんです。だってまぁ……。

コロ　……ちょっと長くなりそうなので、ここは略して次の話題にいきましょ。次の話題。

青Ｐ　あ、そうだ！　本間に言いたいことがひとつあったぞ。

コロ　なんですか？

青Ｐ　"すくすく"のページのことだ。今回、美少女ドット絵コンテストの発表やったろ。あれになぜワシのイチ押しの作品を載せないのだぁっ！

コロ　んなこと言われても。あんまり人気なかったし。

青Ｐ　人気だぁ～？　んなの関係ないわい。副編集長のこのワシが言っているのだぞ。なのに天野ともども無視しやがって。許せぬぅ。というわけで、職権乱用！

作：[illegible]

青Ｐ　で無理やり載せたけど……モノクロにすると映えないなぁ。本当は極彩色で、色彩感覚がステキな作品なんだけど。ちゃんとカラーページに載せてあげたかった。……無念。

純子　……あのぉ、そろそろ、『音楽ツクール かなでーる』の紹介始めてもいいですかぁ？　ずっとスタンバってるんですけれどー。

コロ　あ。忘れてた。紹介、お願いしてたっけ。んじゃお願いします。

純子　なんだか突然の割り込みみたいでゴメンなさいね。すぐに終わらせるから。で、かなでーるなんですけどー、簡単に言っちゃうと誰でもスーパーファミコンで音楽が楽しめるソフトなわけ。楽譜に音符や記号を入力して、音色を設定すればすぐに自作の曲が聞けちゃうの。ミキサーっていう曲の各パートごとの音量などを設定する、プロっぽい機能もついてるわ。さらに詞を入力して、カラオケライクな楽しみ方もできるようになっているの。小学校以来、音楽なんてぜーんぜんやってな～いなんて人でも、きっと音楽の楽しさを再認識できるハズ。作った曲は『RPGツクール2』で使えちゃうから、まさに一石二鳥ってなもんね（ちがう？）。とにかく、音楽にチラっとでも興味を持っている人なら、誰にでもオススメだよ。以上。

青Ｐ　お疲れさん。……そういや竹乃下のプロフィールを知りたいっていうおたよりがあったよなぁ。

純子　ギク

青Ｐ　実は彼女は……バシッ！

（誌面不足のため、以下割愛）

こんなふうに画面上の楽譜に音符を入力していくワケ。まずは、音楽の教科書を丸写しして練習しよう。

ツクール、かなでーる

イラスト：すがわらくにゆき

音楽ツクール かなでーる

4月12日発売予定　価格7800円

● 対応機種：スーパーファミコン

ターボファイルツイン対応

衛星放送アダプタサテラビュー対応

このコーナーへのおたよりは『ログインソフト[illegible]部 炸裂単行本レビュー 係』あてに送ってね。

LOGiN 1996 No.8 4月19日号

EDITORIAL LOG

パソコンで手軽にゲームを作ることができる、超便利ツールの特集をしちゃいましょう。

パソコンというのは実にスグレモノで、ソフト次第でワープロにもなるし、ビジネスツールにもなる。みんなの大好きなゲームで遊ぶことだってできるしね。じゃあさあ、パソコンを使えばゲームを作ることができる、て一のは知ってた？　しかも最近は、難しいプログラミングを覚えなくったって、ゲーム作成ツールを使えばできちゃうらしいんだ。まぁ、簡単に作れるとは言わないけど……。次号は、パソコンを使ってゲームを作っちゃう、という特集だ。でもって付録が、ゲームに役立つインターネット(豪華36ページ)。キミもゲームを作ろう！

次号9、10号は予価580円で　4月19日(金)発売

■発行人　塩崎剛三
■編[illegible]人　河野真太郎
■編集長　髙橋義信
■副編集長　松本隆一／青柳昌行
■デスク　梅本幸孝／堀井洋
■アートディレクター　田宮朋子
■[illegible]スタッフ　宮地千里／三宅貴久／飯嶋玲子／仲丸真二／馬越美保／山内正啓／小川英明／佐竹正彦／原田一郎／岩尾学／村山誠一郎／松下淳／豊岡玲子／小野大／高島修／福永[illegible]／河辺研史／山田亜由美／澤村健／金平文宏／藤井雅浩／小松美和子／本間比佐志／舟岡和弥／宮澤孝史／大澤良貴／柴田尚／中島歩／山本敏勝
■制作スタッフ　和光陽子／中[illegible]崇／間野田晃成／西山哲也／加藤政明／亀田太一／木村明美
■制作進行　樹村頼子／栗原和子／樽本義之／山本一正
■[illegible]集協力　小国真／青山邦宏／川村俊陽／堀之内由貴子／吉谷一幸／河田周平／[illegible]口稔／渡部孝幸／寺田拓哉／佐藤幸治／石川理／岩濱正人／丸山文彦／久保裕絵／丸子かおり／柏崎虎太郎／西澤晶／岩見勝人／近藤健之／坪井さおり／永渕由紀／森山幸恵／福島慶総／鈴木雅貴／十川香織／澁谷和賀子／管野達也／末岡大祐
■制作協力　admix／石指由美子／山本純代／ムーンドッグ・ファクトリー／やまだゆかり／太田浩一／前田明子／PAL-STUDIO／長崎光良／石光淳弥／Mir！／東京情報堂／安田稔／本田理恵／金子佐代子／川原朗子／薮ふく子／辻村晴子／片山尚史／鈴木葉月／斎藤かおり／萩原哲夫／井沢利昭／佐々木幸子／梶浦陽子／鎚田研次／長島恒光／水田貴之／門治／渡辺芳子／クォーク東京オフィス
■アメリカ駐在　トム・ランドルフ
■ロンドン駐在　リック・ヘインズ
■大韓民国駐在　張綜哲
■フォトグラフ　加藤文哉／八木沢芳彦／吉田武／岡野浩之／小林伸／溝田誠／松本匡央／佐藤倫子／岡田清孝
■イラスト　駄場[illegible]／杠聡／川上富也／岩村実樹／玄妙兄弟／市川和彦／伝陽一郎／星野恵美子／瀧上園枝／鶴見としゆき／二木志乃／市川和彦／寺尾幸純／竹田和史／相馬宏充／安田稔／佐和健治／木俣冬／小河原亮／志水明子／大町光徳／木下ともたけ／金澤尚子／田中としひさ／梅津昌代／ひぐちきみこ／すがわらくにゆき
■出版営業統轄部長　西澤幹雄
■出版総務統轄部長　別所聖一
■出版業務　望月紹良
■広告統括部長　小島文隆
■広告営業　大嶋清太／杉山淳一／市原孝／森英信／猪股徹也／山北宗平／大野真／三浦智子
■[illegible]誌営業　玉舎直人／井上大介／村上英紀

■広告目次

1026042

■ICM RX-1000-CIN ●SCSI-2/1GB 定価¥49,800 P&A特価¥38,500

■メルコ DSC-1024NN ●SCSI-2/1GB 定価¥48,000 P&A特価¥38,000

■Logitec SHD-BA1000U(増設用) ●1GB・11ms/256KB ●SCSIケーブル付 定価¥43,800 P&A特価¥32,800

■Logitec ⦿SHD-BA 1000M ●11ms/256K ●LHA-203付属 定価¥62,000 P&A特価¥36,500

■I/O DATA HDS-1G/98Ⅲ ●SCSI-2/1GB 定価¥49,000 P&A特価¥38,800

■I/O DATA HDS-1G-L(増設用) ●1GB ●SCSケーブル付 定価¥42,000 P&A特価¥33,500

ハードディスク

■ICM
- RX-540-CIN 定価¥35,800▶特価¥27,800
- RX-1000-CIN 定価¥49,800▶特価¥38,500
- RX-2000-CIN 定価¥99,800▶特価¥76,800
- Inter-BS420(BX4内蔵) 定価¥29,800▶特価¥22,200
- Inter-BS540(BX4内蔵) 定価¥32,800▶特価¥24,500
- Inter-BS1000(BX4内蔵) 定価¥49,800▶特価¥37,000
- Inter-DR540(BX3/BA3内蔵) 定価¥49,800▶特価¥27,800
- Inter-DR850(BX3/BA3内蔵) 定価¥69,800▶特価¥42,600
- Inter-DR1000(BX3/BA3内蔵) 定価¥89,800▶特価¥54,800

■Logitec
- SHD-BA1000M 定価¥62,000▶特価¥36,500
- NEW SHD-BA540P 定価¥36,800▶特価¥27,500
- NEW SHD-BA1000P 定価¥49,800▶特価¥37,800
- NEW SHD-BA2000P 定価¥99,800▶特価¥77,800
- LHD-NS520(98Note内蔵) 定価¥48,000▶特価¥31,500
- LHD-NS800 定価¥75,000▶特価¥45,500

■I/O・DATA
- HDS-540M/98-L 定価¥35,500▶特価¥28,500
- HDS-1G/98-L 定価¥49,000▶特価¥37,500
- HDS-2G/98 定価¥102,000▶特価¥69,800
- NEW HDS-1G/98Ⅲ 定価¥49,000▶特価¥38,800
- NEW HDS-2G/98Ⅲ 定価¥89,800▶特価¥71,800
- HSD-1G/98PCI 定価¥56,800▶特価¥44,800
- HDS-2G/98PCI 定価¥109,800▶特価¥86,800
- HDS-1G/PCI 定価¥76,800▶特価¥60,800
- HDS-2G/PCI 定価¥129,800▶特価¥101,500
- HDS-540M-L(増設用) 定価¥29,500▶特価¥23,800
- HDS-1G-L(増設用) 定価¥42,000▶特価¥33,500
- HDN-540M(98Note内蔵) 定価¥41,800▶特価¥33,800
- HDN-810M(98Note内蔵) 定価¥58,800▶特価¥45,800

■R&D
- CARD 520 定価¥69,800▶特価¥34,800

■メルコ
- DSC-526N 定価¥34,800▶特価¥27,800
- DSC-828N 定価¥39,800▶特価¥31,800
- NEW DSC-1024NN 定価¥48,000▶特価¥38,000
- NEW DSC-2048NN 定価¥89,800▶特価¥70,800
- DSC-526S(増設用) 定価¥28,000▶特価¥22,800
- DSC-828S(増設用) 定価¥33,000▶特価¥26,500
- DSC-1024S(増設用) 定価¥41,000▶特価¥32,800
- DNG-515(BX4内蔵) 定価¥31,000▶特価¥24,200
- DNG-831(BX4内蔵) 定価¥34,800▶特価¥27,000
- DNG-1024(BX4内蔵) 定価¥47,000▶特価¥36,500
- DNG-1240(BX4内蔵) 定価¥49,800▶特価¥38,700
- DNF-515J(BX3内蔵) 定価¥34,800▶特価¥24,000
- DNC-A515(FEL/MAT内蔵) 定価¥34,000▶特価¥26,500
- DNC-B831(BX3内蔵) 定価¥37,000▶特価¥28,800
- DNC-B1240(BX3内蔵) 定価¥52,000▶特価¥40,500
- DNN-497S(98Note内蔵) 定価¥39,800▶特価¥31,800
- DNN-790S(98Note内蔵) 定価¥59,800▶特価¥47,800
- DNN-1187S(98Note内蔵) 定価¥89,800▶特価¥70,800
- DEN-245J(EPSON PC内蔵) 定価¥29,800▶特価¥23,300
- DEN-331J(EPSON PC内蔵) 定価¥34,800▶特価¥27,000
- DEN-497J(EPSON PC内蔵) 定価¥49,800▶特価¥38,800

MO (送料¥1,000)

■Logitec
- LMO-400-98(230M) 定価¥87,000▶特価¥49,500
- LMO-450(230M) 定価¥95,000▶特価¥55,500
- LMO-450H-98(230M) 定価¥99,000▶特価¥65,000
- LMO-400E 定価¥64,200▶特価¥48,200
- LMO-400E-98 定価¥67,000▶特価¥49,800
- LMO-480H 定価¥89,000▶特価¥60,800
- NEW LMO-640 定価¥118,000▶特価¥87,000

■メルコ
- MOS-E230NS(128/230M) 定価¥59,800▶特価¥47,800

■ICM
- PMO-230LX 定価¥64,800▶特価¥48,200
- PMO-230L-CIN(I/F付) 定価¥72,800▶特価¥54,200
- NEW PMO-640W-X(640M) 定価¥118,000▶特価¥87,000
- NEW PMO-640W-CIN(I/F付) 定価¥126,000▶特価¥92,500

CD-ROM (送料¥1,000)

■Logitec
- SCD-440(4.4倍速) 定価¥25,800▶特価¥20,000
- LCD-601(6倍速) 定価¥39,800▶特価¥31,800
- LCD-600AK(F・ヘイ用・6倍速) 定価¥34,800▶特価¥27,500

■メルコ
- CDS-4ES(4倍速) 定価¥24,800▶特価¥19,800
- CDS-4EN(4倍速、I/F付) 定価¥33,000▶特価¥26,
- CDS-44S(4.4倍速) 定価¥27,000▶特価¥21,100
- CDI-4FB(F・ヘイ用、4倍速) 定価¥19,800▶特価¥15,800

■I/O・DATA
- CDG-PX44(4.4倍速) 定価¥29,800▶特価¥23,200
- CDG-PX44PCSC(4.4倍速、PCSCⅡ付) 定価¥42,800▶特価¥33,500
- CDV-AB6(F・ヘイ用・6倍速) 定価¥25,800▶特価¥20,800

■ICM
- CD-660S-X(4.4倍速) 定価¥24,800▶特価¥19,800
- CD-660S-CIN(4.4倍速・I/F付) 定価¥30,800▶特価¥24,800
- CD-910S-X(6倍速) 定価¥39,800▶特価¥31,800
- CD-660S-JRX(PCMCIAカード付) 定価¥43,800▶特価¥35,000

RAMディスク (下記以外の機種はTELください。) (送料¥700)

■NEC PC-9821XA-BO1(4M SIMM) ※Xa12.Xa10.Xa9.CX2.他バリュースター用 定価¥33,000 2枚セット特別限定特価¥28,800

■メルコ
- EAC-4M(Ap2/As2) 特価¥23,400
- EAC-8M(Ap2/As2) 特価¥40,400
- EMF-4M (As3,Ap3 他SIMM用) 特価¥16,500
- EMF-8M 特価¥32,000
- EMF-16M 特価¥63,300
- EMF-P4M (NEC,EPSON SIMM用) 特価¥15,500
- EMF-P8M 特価¥28,900
- EMF-P16M 特価¥56,300
- EMW-P8M (NEC EPSON Pentiumマシン用) 特価¥28,900
- EMW-P16M 特価¥56,300
- EXB-4M (BX2,BS2,BA2,Xe,Xe,Xp,Xn,Be,Bs) 特価¥17,200
- EXB-8M 特価¥31,100
- EXB-16M 特価¥58,500
- EAB-4000Y (Ap,As,Ae,BA,BX) 特価¥21,700
- EAB-12MY 特価¥56,000
- ECB-0M Cb 特価¥3,500
- ECB-8MJ Cb 特価¥33,400
- ESE-4MJ (CX, Ce2, CS2) 特価¥19,300
- ESE-8MJ 特価¥33,500
- ESE-16MJ 特価¥62,000
- EC2-4M Cb2 特価¥19,300
- EC2-8M Cb2 特価¥33,500
- ECF-0M Cf 特価¥3,500
- ECF-8M Cf 特価¥38,800
- ENL-4M (Ld,Lt,Lt2,Nx,Ns7,NL/A,Ne3) 特価¥19,300
- ENL-8M 特価¥35,800
- ECE-4000Y Ca 特価¥21,700
- EDA-4000Y DA 特価¥23,800
- EDX-4000S DX 特価¥28,000
- EFA-4000Y FA 特価¥21,700
- EMJ-8000S 特価¥42,600
- ENP-4M Np,Ns,Ne,Nd 特価¥18,800
- ENP-8M Np,Ns,Ne,Nd 特価¥35,300
- ENP-16M Np,Ns,Ne,Nd 特価¥68,400
- ENB-8M Na12,Na9 特価¥35,200
- ENB-16M Na7 特価¥68,800
- ENR-8000T 特価¥37,300
- ERE-4M 386/486 特価¥23,700
- ERF-4M (SE,SR,FE,FS,FR,MR,MS,MU) 特価¥23,700
- ERF-8M 特価¥38,800
- RCD-4000S NOTE 特価¥20,200
- XMC-2000T 特価¥10,200
- XRD-2M EPSON PC 特価¥10,200
- XRD-4M EPSON PC 特価¥17,400
- XRH-8000S HG/HX 特価¥32,500
- XRE-4000S AR/AS/AU 特価¥21,800
- XRF-4M (AU,AV,AT) 特価¥17,100
- XRF-8M 特価¥33,400
- XRF-16M 特価¥65,900

■I/Oデータ
- AP34-4M Ap,As2 特価¥23,400
- NE-SIM36-H4M (Ap,Ap3 他SIMM増設用) 特価¥15,800
- NE-SIM36-H8M 特価¥31,000
- NE-SIM36-H16M 特価¥62,600
- NE-SIM32-H4M (BA2,BS2,BA,Ba,Xt,Xe,Bs) 特価¥14,500
- NE-SIM32-H8M 特価¥27,700
- NE-SIM32-H16M 特価¥55,400
- NE-SIMXA-4MX2 (Xt, Xa, An) 特価¥32,200
- NE-SIMXA-8MX2 特価¥63,700
- NE-SIMXB-4MX2 (Cb,Xa10,Xa9) 特価¥29,200
- NE-SIMXB-8MX2 特価¥56,900
- NE-SIMXB-16MX2 特価¥110,800
- BA34-4M (Ap,As,Ae,BA,BX) 特価¥21,800
- BA34-8M 特価¥38,100
- Cb34-4M Cb 特価¥20,200
- Cb34-16M Cb 特価¥61,900
- CX34-4M CX,Ce2,CS2 特価¥19,000
- CX34-16M CX,Ce2,CS2 特価¥61,900
- CI34-8M Cf 特価¥33,300
- CI34-16M Cf 特価¥61,900
- Cb234-8M Cb2 特価¥18,700
- Cb234-8M Cb2 特価¥32,700
- Cb234-16M Cb2 特価¥61,500
- Ld34-16M Ld,NL/A 特価¥68,500
- EP-RB02-4M (SE,SR,FE,FR,FS,MR,MS,MU,RS) 特価¥23,200
- EP-RB02-8M 特価¥38,800
- EP-RB02-16M 特価¥74,700
- EP-SIM327-4M RA,RV 特価¥15,700
- EP-SIM327-8M RA,RV 特価¥29,900
- EP-SIM327-16M RA,RV 特価¥59,800
- EP-SIM-2MY 286/386 特価¥10,200
- EP-SIM-4MY 286/386 特価¥17,200
- EP-SIM32-8M HX/HG 特価¥32,000
- EP-SIMn-4M AR/AS/AU 特価¥22,300
- EP-SIMAU-4M (AU,AV,AT) 特価¥17,700
- EP-SIMAU-8M 特価¥33,200
- EP-SIMAU-16 特価¥66,300
- Np34-8M (Np,Ns,NE2,Nd) 特価¥35,000
- Np34-16M 特価¥70,000
- Nb34-8M (Na12,Na9,Na7) 特価¥35,200
- Nb34-16M 特価¥68,800
- PC34R-8M 特価¥41,600
- PIO-DA134-4MS DA 特価¥28,900
- PIO-DA134-12 DA 特価¥53,800
- PIO-DS134-4MS DS 特価¥20,000
- PIO-DX134S-4MT 特価¥26,000
- PIO-SIM61-2MS 特価¥10,000

■セカンドキャッシュ
- NE-AP3-128K AS3,AP3 特価¥15,800
- NE-AP128K AP2,AS2 特価¥17,300
- NE-XA256K Xa,Xa7e,CX2 特価¥13,600
- NE-XA512K (Xt13,Xa12,Xa10,Xa9,Xa7,CX2) 特価¥28,000

外付FDD (送料¥1,000)

■Needs
- NFD-135V(3モード・3.5"×1) 特価¥12,800
- NFD-235V(3モード・3.5"×2) 特価¥20,800
- NFD-150(5"×1・ソフト切換) 特価¥17,800
- NFD-250(5"×2・ソフト切換) 特価¥29,800
- NFD-IM(FEL用 I/F) 特価¥6,800

■R&D
- FDD-3SZ(3モード・3.5"×1) 特価¥12,300
- FDD-3WZ(3モード・3.5"×2) 特価¥19,600
- FDD-5SZ(5"×1・ソフト切換) 特価¥16,800
- FDD-5WZ(5"×2・ソフト切換) 特価¥26,300
- FLB-3X(Xaシリーズ/Xe10用増設3.5FDD) 特価¥9,800
- FDD-IMX FEL,MAT,マルチ,CX2用 I/F 特価¥7,500

■アルファデータ
- AD-F51SR(5"×1、ソフト切換) 特価¥18,800
- AD-F51WR(5"×2、ソフト切換) 特価¥28,800
- AD-F50FA(FA/FS/FX内蔵自動) 特価¥21,500
- AD-F51FB(ファイルベイ用、5"×1) 特価¥17,000
- AD-F35TF(3モード・Mateスロット用) 特価¥16,800
- AD-F35SR(3モード、3.5"×1) 特価¥13,800
- AD-F35WR(3モード、3.5"×2) 特価¥21,800
- AD-F1MT FEL・MAT・マルチ用FDD I/F 特価¥7,500

■ロジテック
- LFD-F331K(旧MATE用増設3.5FDD) 特価¥9,800

P&A 株式会社ピー・アンド・エー 〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号 ●営業時間AM10:00〜PM7:00 ☎03-3651-0148(代) ●定休日/毎週木曜日 FAX.03-3651-0141

■お近くの方はお立ち寄り下さい。専門係員が説明いたします。

全国通販

★頭金なし! ★即日配送

24時間プッシュホン価格情報 ☎03-3655-0821

ODP&コプロ (送料¥700)

■メルコ
- EUA-TOM AP,AS,AE 特価¥23,200
- EUB-HOM BA,BX 特価¥31,100
- EUB-QOM BA,BX 特価¥15,500
- EUD-HOM DA,RA 特価¥31,1
- EUD-QOM DA,RA 特価¥15,500
- EUF-HOM FA 特価¥23,300
- HNE-33T Ne 特価¥15,500
- HNS-33TJ Ns/A 特価¥15,500
- HNR-16TS Ns/R,NX/C 特価¥11,600
- HRDPC 12T DX,RX,EX 特価¥9,800
- HAS-33TP AS,AP,AP2,AS2,BP,他 特価¥21,100

■アイオデータ
- PK-Cx486SRX2 FS/FX/DS/RS/ES/S1,S2 特価¥24,800
- PK-X486S50-L RX/DX/UX/EX/VX 特価¥19,300
- PK-A486Cx80-A DA,RA 特価¥17,300
- PX-586X3(BX3,BX4,BS2,BA,BA3,BS,BP,AS,AS3他) 特価¥19,500
- PX-586X4(BX3,BX4,BS2,BA,BA3,BS,BP,AS,AS3他) 特価¥21,600

■コンピュータ・テクニカ
- ODP-100-AV-C(486NAL,NAV) 特価¥29,400
- ODP-100-Nd(Nd,Ne2,12,ファンユニット付) 特価¥55,200
- ODP-DX4-Nd-C(Nd,Ne2) 特価¥21,600
- ODP-DX4-NA-S(NA,NA/C) 特価¥56,600

■アセットコア
- VIPER Power MULTi VM-4(CS2) 特価¥54,300
- VIPER Power MULTi Ce4(Ce2) 特価¥54,300
- VIPER Power MULTi586-CX(CX) 特価¥37,800
- VIPER Power MULTi PNT-25(BX2,Ae) 特価¥40,300
- VIPER Power MULTi PNT-33(As,Ap) 特価¥42,400
- VIPER MAX Drive Su V100(NAV,NAU) 特価¥54,300
- VIPER MAX Drive Su V 75(NAS) 特価¥50,400

■インテル
- JBOX-DX4 ODP75 特価¥15,800
- JBOX-DX2 ODP100 特価¥20,500
- JBOX-P ODP5V63 特価¥26,600
- JBOX-P ODP5V83-S/-K 特価¥28,800

SCSIインターフェイス (送料¥700)

- LHA-301(ロジテック、デスクトップ用) 特価¥10,800
- RSB200S(メディアインテリジェント、高速RS232C付) 特価¥23,300
- SC-98/PCI(I/Oデータ、PCIバス用) 特価¥17,100
- PCSCⅡ-L(I/Oデータ、PCMCIAスロット用) 特価¥15,400
- IFP-NS(メルコ、P&P対応、PCIバス用、ケーブル付) 特価¥17,600
- SC-98Ⅲ(I/Oデータ、P&P対応、セカンドバス付) 特価¥10,400
- IFN-NS(メルコ、P&P対応、デスクトップ用) 特価¥10,400
- IFC-SC(メルコ、PCMCIAスロット用) 特価¥15,500
- Ready SCSI98(デスクトップ用、ケーブル付) 特価¥20,500
- PCI SCSI MASTER98(PCIバス用、ケーブル付) 特価¥29,800

サウンドボード&アンプ付スピーカーユニット (送料¥700)

① MC6600ハッピーセット(10セットのみ) ●MC-6600 ●PSNEC-25 PIN(RS232Cケーブル) ●MSP-2G(スピーカー) 合計(定価)¥62,100▶特価¥29,800

② MC6600ハッピーセット2(10セットのみ) ●MC-6600 ●HW98 MIDIⅡ(I/F) ●MDN 8PIN ●MSP-2G 合計(定価)¥77,400▶特価¥39,800

〈FM音源ボード〉
- PC-9801-86(NEC) 定価¥25,000▶特価¥20,000
- PC-9801-118(NEC) 定価¥22,000▶特価¥17,600
- GAME ORCHESTRA JOY2 定価¥16,800▶特価¥12,100
- MIDI ORCHESTRA MIDI-3(FM,MIDI I/F) 特価¥21,000
- PFC-98(Cテクニカ、FM・PCM音源) 特価¥27,100
- WAVE MASTER(FM,PCM,SCSIⅡ I/F) 定価¥26,800▶特価¥22,300
- LPM-Su98(ロジテック、FM・PCM音源カード) 特価¥22,800
- WMCard(FM,PCM,SCSI2 I/Fカード) 特価¥32,800
- Card 86(FM,PCM "9801-86互換"カード) 特価¥24,800
- Second Bus(I/Oセカンドバス用、FM,PCM,MIDI音源) 特価¥23,300
- SXM-F(メルコ、FM音源) 特価¥7,800

〈MIDI〉
- HW-98MIDIⅡ(MIDI I/F) 特価¥10,300
- MC55PCM(GM/GS対応音源搭載MIDI I/F) 特価¥28,600
- MC77PCM(GM/GS対応音源搭載MIDI I/F) 特価¥41,000
- MC6600(GM/GS対応音源モジュール) 特価¥35,800
- ミュージ郎8800(ローランド) 特価¥73,500
- ミュージ郎8800Pro(ローランド) 特価¥96,300
- SC-55MKⅡ(ローランド) 特価¥44,600
- SC-88(ローランド) 特価¥73,500
- SCP-55(ローランド、PCMCIAカード、MIDI) 特価¥39,800
- CBX-50W(ヤマハ) 特価¥49,000
- MIDI MASTER(MIDI音源モジュール、W・MASTER用) 特価¥10,800

〈アンプ付スピーカーユニット〉
- MS-3000(5W×2) 定価¥16,800▶特価¥11,500
- YST-M5(ヤマハ、3W×2) 定価¥8,000▶特価¥6,400
- YST-MSW10(25W、スーパーウーハーシステム) 特価¥11,000
- MSP-52(関西電機、5W×2) 定価¥8,900▶特価¥5,980
- ATC-SP33(Aテクニカ、4W×2) 定価¥15,000▶特価¥7,500
- ATC-SP35(Aテクニカ、4W×2、収納タイプ) 定価¥15,000▶特価¥7,500
- DS-51P(ダイヤトーン、5W×2) 定価¥15,000▶特価¥7,800

〈サウンド・ブラスター〉
- Sound Blaster 16/98 定価¥24,800▶特価¥14,300
- SB 16AYM/98 定価¥29,800▶特価¥19,500
- SB-YM/J(FM音源チップ) 定価¥4,800▶特価¥4,400
- SB-WB2/J(MIDI音源チップ) 特価¥14,100
- DB50XG(ヤマハMIDI・GMXG音源チップ) 特価¥23,200

ソフトウェア (送料¥700)

〈ワープロ&統合ソフト〉
- 一太郎 Ver.6.3 for Windows(CD版) 特価¥31,000
- 一太郎 Ver.6.3 for Windows(FD版) 特価¥37,400
- 一太郎 dash2 for win 特価¥25,300
- New オーロラエース for win 特価¥4,480
- MS-Office スタンダード4.2Jキャンペーン(CD) 特価¥27,400
- MS-Office Pro 95 発売記念(CD) 特価¥33,800
- Loutusスーパーオフィス96(CD) 特価¥25,800

〈データベース〉
- The CARD Ver.7.0(発売記念版、CD、Win95用) 特価¥13,800

〈表計算〉
- Loutus 1-2-3 R5J(Windows) 特価¥38,800
- シャスト三四六 Ver.1.1 r2 for Win 特価¥8,200

〈グラフィック〉
- 花子 Ver.3.1 for Win 特価¥29,800
- WINDOWS Drow 4.0J(新版) 特価¥9,000

〈OS・言語〉
- MS-DOS 6.2 基本機能セット(NEC) 特価¥8,500
- MS-WINDOWS Ver.3.1(マイクロソフト) 特価¥14,100
- MS-WINDOWS Ver.3.1(NEC) 特価¥16,300
- MS-Windows 95(FD) マイクロソフト(NEC) 特価¥20,500
- MS-Windows UPグレード(CD) マイクロソフト(NEC) 特価¥10,800
- MS-Windows UPグレード(FD) マイクロソフト(NEC) 特価¥13,400
- Delphi for win 特価¥20,500

〈通信〉
- まいとーく for windows Ver.1 特価¥16,800

〈その他〉
- てきぱきマム4(家計簿) 特価¥7,200
- らくらく家計簿ゆとりちゃん for Win 特価¥6,400
- 会計王 for Win キャンペーン 特価¥34,800
- 95ドライバー2 メルコ 特価¥1,500
- ドキュメントメーカー V1.5 for Win 特価¥5,800
- MAP FAN 特価¥10,600
- RAM DOUBLER 特価¥8,980
- Magnu RAM2 特価¥10,600
- WZ Editer 特価¥7,000
- WIN START 特価¥4,600
- MS-PLUS(CD,98用) 特価¥5,700
- 大戦略Ⅴ Win3.1&Win95 特価¥8,900

P&Aオリジナル特選パソコンラック&OAチェアー (消費税込み)(送料無料、離島を除く)

① ¥17,304 スライド式・キーボードテーブル&マウステーブル ※キャスター付、5段、17"モニターOK、色(グレー)。※上から2番目棚板移動可能。

② ¥12,360 (マウステーブル スライドOK) ※キャスター付、4段、17"モニターOK、色(グレー)。※スライドマウステーブル、中棚板は2段階移動可能。

① ¥5,459 ●布張り色(グレー) ●ガス圧シリンダー

② ¥6,798 ●肘付 ●布張り色(グレー) ●ガス圧シリンダー

※ラック、チェアー持ち帰り可能です。ご来店下さい。

通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。●1回〜84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は¥1,000円以上。

〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕住友銀行 新小岩支店 普通預金 1451576 (株)ピー・アンド・エー

南口 徒歩2分 至秋葉原 新小岩駅 JR バスターミナル 住友BK 東海BK 北海道拓殖BK リフ ローソン 蔵前通り P&A新本店 至千葉

年率金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15	24	36	48	60	72
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5	10.0	14.3	18.9	24.3	31.8

(※車でお越しの場合は北海道拓殖BK斜め前の新小岩駐車場をご利用下さい。)

※お支払いは、便利な商品到着払い〈手数料(10万円まで900円)要〉をご利用下さい。

NEC、FUJITSU等 各社Windows95対応 新製品ラッシュ!

代金引換の着払いもご利用頂けます。(代引き手数料別途)詳しくは、お電話にてお問い合わせください。

NEC 98MATE VALUESTAR

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。(送料[illegible]口に[illegible]¥1,000〜[illegible]/消費税別途)

PC-9821V12/S5R(A・B) ゲームセット

- PC-9821V12/S5R(A・B) … 定価¥288,000
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ) 定価¥15,000
- PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥25,000
- アンプ内蔵スピーカ 定価¥5,800
- 同級生2 定価¥9,800
- GLO・RI・A 定価¥8,800
- 卒業旅行 定価¥7,800
- 香[illegible]子 定価¥7,800
- バレンタイン・キッス 定価¥7,800
- Angie 定価¥7,500
- マウスパッド 定価¥2,800
- FD 50枚 定価¥5,800

■合計定価¥391,900
セット特価 ¥288,000

回数	初	月	ボ
20回	¥10,377	¥9,900×19	¥45,000×3
36回	¥11,058	¥9,600×35	なし

PC-9821V10/C4R(A・B)基本セット

- PC-9821V10/C4R(A・B)
- PC-9821CB2-E01(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

■合計[illegible]¥274,200
セット特価 ¥199,800

回数	初	月	ボ
12回	¥10,372	¥10,000×11	¥50,000×2
24回	¥11,061	¥9,600×23	なし

PC-9821V12/S5R(A・B)基本セット

- PC-9821V12/S5R(A・B)
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

■合計定価¥344,200
セット特価 ¥253,000

回数	初	月	ボ
18回	¥10,557	¥9,900×17	¥37,000×3
30回	¥11,769	¥10,000×29	なし

PC-9821V13/S7R(A・B) ゲームセット

- PC-9821V13/S7R(A・B) … 定価¥378,000
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ) 定価¥15,000
- PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥25,000
- アンプ[illegible]スピーカ 定価¥5,800
- 同[illegible]生[illegible] 定価¥9,800
- GLO・RI・A 定価¥8,800
- 卒[illegible]行 定価¥7,800
- 香[illegible]子 定価¥7,800
- バレンタイン・キッス 定価¥7,800
- Angie [illegible]¥7,500
- マウスパッド 定価¥2,800
- FD 50[illegible] 定価¥5,800

■合計定価¥481,[illegible]0
セット特価 ¥349,800

回数	初	月	ボ
24回	¥9,942	¥9,900×23	¥42,000×4
42回	¥10,751	¥10,300×41	なし

PC-9821V7/S5K-Zオリジナルセット

- PC-9821V7/S5K-Z
- 15"マルチスキャンCRT
- SXM-F(FMサウンドボード)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

限定[illegible]

■合計定価¥308,200
セット特価 ¥168,000

回数	初	月	ボ
12回	¥10,017	¥9,800×11	¥34,000×2
18回	¥12,723	¥10,700×17	なし

PC-9821V13/S7R(A・B)基本セット

- PC-9821V13/S7R(A・B)
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

■合計定[illegible]¥434,200
セット特価 ¥315,000

回数	初	月	ボ
20回	¥10,869	¥10,800×19	¥49,000×3
36回	¥13,855	¥10,400×35	なし

PC-9821V12/S7R(A・B)ゲームセット

- PC-9821V12/S7R(A・B)
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- マウスパッド
- FD 50枚
- GLO・RI・A
- バレンタイン・キッス
- 卒業旅行
- 同級生2
- 香奈子
- Angie

■合計定価¥441,900
セット特価 ¥323,000

回数	初	月	ボ
20回	¥10,807	¥9,900×19	¥48,000×3
36回	¥14,016	¥10,700×35	なし

PC-9821V12/S7R(A・B)基本セット

- PC-9821V12/S7R(A・B)
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

■合計定[illegible]¥394,200
セット特価 ¥288,000

回数	初	月	ボ
20回	¥10,339	¥10,000×19	¥44,000×3
36回	¥9,874	¥9,600×35	なし

PC-9821V13/S7R(C・D)ゲームセット

- PC-9821V13/S7R(C・D)
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ[illegible]スピーカ
- マウスパッド
- FD 50枚
- GLO・RI・A
- バレンタイン・キッス
- 卒業旅行
- 同級生2
- 香奈子
- Angie

■合計定価¥521,900
セット特価 ¥378,000

回数	初	月	ボ
24回	¥10,183	¥9,900×23	¥50,000×4
42回	¥12,370	¥11,100×41	なし

PC-9821V13/S7R(C・D)基本セット

- PC-9821V13/S7R(C・D)
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ[illegible]スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

■合計定価¥474,200
セット特価 ¥343,000

回数	初	月	ボ
24回	¥10,725	¥10,000×23	¥39,000×4
36回	¥12,021	¥11,400×35	なし

PC-9821V13/S5R(A・B)ゲームセット

- PC-9821V13/S5R(A・B)
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- マウスパッド
- FD 50枚
- GLO・RI・A
- バレンタイン・キッス
- 卒業旅行
- 同級生2
- 香奈子
- Angie

■合計定価¥431,900
セット特価 ¥315,000

回数	初	月	ボ
20回	¥10,608	¥10,400×19	¥52,000×3
36回	¥11,540	¥10,500×35	なし

PC-9821V13/S5R(A・B)基本セット

- PC-9821V13/S5R(A・B)
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

■合計[illegible]¥384,200
セット特価 ¥279,800

回数	初	月	ボ
20回	¥10,006	¥10,000×19	¥41,000×3
30回	¥11,337	¥11,100×29	なし

PC-9821V13/S5R(C・D)ゲームセット

- PC-9821V13/S5R(C・D)
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- マウスパッド
- FD 50枚
- GLO・RI・A
- バレンタイン・キッス
- 卒業旅行
- 同級生2
- 香奈子
- Angie

■合計定価¥471,900
セット特価 ¥343,000

回数	初	月	ボ
24回	¥10,168	¥9,900×23	¥40,000×4
42回	¥10,651	¥10,100×41	なし

PC-9821V13/S5R(C・D)基本セット

- PC-9821V13/S5R(C・D)
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

■合計定価¥424,200
セット特価 ¥308,000

回数	初	月	ボ
20回	¥10,502	¥10,400×19	¥49,000×3
36回	¥12,564	¥10,200×35	なし

NEC CanBe & 98MATE X

★各セットの組み合わせは自由に設定で[illegible]す。([illegible]/消費税別途)

PC-9821Cb10/T(A・B) ゲームセット

- PC-9821Cb10/T(A・B) …… 定価¥298,000
- PC-9821CB2-E01(増設ドライブ) 定価¥15,000
- 同級生2 定価¥9,800
- GLO・RI・A 定価¥8,800
- 卒業旅行 定価¥7,800
- 香奈子 定価¥7,800
- バレンタイン・キッス 定価¥7,800
- Angie 定価¥7,500
- マウスパッド 定価¥2,800
- クリーナ 定価¥2,000
- FD 50枚 定価¥5,800

■合計定価¥373,100
セット特価 ¥269,800

回数	初	月	ボ
18回	¥10,205	¥9,800×17	¥44,000×3
30回	¥11,195	¥10,700×29	なし

PC-9821Cr13/T(A・B)プリンタセット

- PC-9821Cr13/T(A・B)
- BJC-35V(プリンタ)
- プリンタケーブル
- クリーナ
- FD10枚
- CD-ROMソフト サービス[illegible]

■合計定価¥471,200
セット特価 ¥318,000

回数	初	月	ボ
20回	¥10,946	¥10,600×19	¥51,000×3
36回	¥12,724	¥10,500×35	なし

PC-9821Cb10/T(A・B)基本セット

- PC-9821Cb10/T(A・B)
- PC-9821CB2-E01(増設ドライブ)
- ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥333,200
セット特価 ¥243,000

回数	初	月	ボ
15回	¥10,783	¥10,400×14	¥58,000×2
24回	¥12,151	¥11,700×23	なし

98 NOTEシリーズ

1. PC-9821Na13/H10 特価¥488,000
2. PC-9821Na13/C10 特価¥428,800
3. PC-9821Na12/H10 特価¥399,800
4. PC-9821Na12/H8 特価¥388,000
5. PC-9821Na9/H8 特価¥348,000
6. PC-9821Nb7/C8 特価¥269,800
7. PC-9821Nb7/5 特価¥238,000
8. PC-9821La10/8(A・B) 特価¥299,800
9. PC-9821La10/5(A・B) 特価¥248,000
10. PC-9821La7/D5(A・B) 特価¥208,000
11. PC-9821Ne3/5 特価¥198,000

PC-9821Xa16/R12基本セット

- PC-9821Xa16/R12
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

■[illegible]計定価¥524,000
セット特価 ¥348,000

回数	初	月	ボ
24回	¥10,141	¥10,100×23	¥40,000×4
42回	¥11,433	¥10,200×41	なし

PC-9821Xa16/R16基本セット

- PC-9821Xa16/R16
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ[illegible]スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

■合計定価¥559,000
セット特価 ¥368,000

回数	初	月	ボ
24回	¥10,707	¥10,200×23	¥45,000×4
42回	¥11,244	¥10,800×41	なし

PC-9821Cx13/S5T(A・B)ゲームセット

- PC-9821Cx13/S5T(A・B)
- PC-9821CX2-E01([illegible]ドライブ)
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 50枚
- GLO・RI・A
- バレンタイン・キッス
- 卒業旅行
- 同級生2
- [illegible]奈子
- Angie

■合計定価¥473,100
セット特価 ¥339,800

回数	初	月	ボ
24回	¥10,509	¥9,900×23	¥39,000×4
36回	¥12,915	¥11,300×35	なし

PC-9821Cx13/S5T(A・B)基本セット

- PC-9821Cx13/S5T(A・B)
- PC-9821CX2-E01(増設ドライブ)
- ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥433,200
セット特価 ¥313,000

回数	初	月	ボ
20回	¥11,293	¥10,500×19	¥50,000×3
36回	¥11,486	¥10,400×35	なし

PC-9821Xa13/K12基本セット

- PC-9821Xa13/K12
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ[illegible]スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

■合計定価¥444,000
セット特価 ¥298,000

回数	初	月	ボ
20回	¥10,821	¥10,100×19	¥47,000×3
36回	¥11,219	¥9,900×35	なし

PC-9821Xa13/K16基本セット

- PC-9821Xa13/K16
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

■合計定価¥479,000
セット特価 ¥315,800

回数	初	月	ボ
20回	¥11,480	¥10,500×19	¥51,000×3
36回	¥11,303	¥10,500×35	なし

PC-9821Cx13/S7M(A・B)ゲームセット

- PC-9821Cx13/S7M(A・B)
- PC-9821CX2-E01(増設ドライブ)
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 50枚
- GLO・RI・A
- バレンタイン・キッス
- 卒業旅行
- 同級生2
- 香奈子
- Angie

■合計定価¥553,100
セット特価 ¥395,000

回数	初	月	ボ
24回	¥10,720	¥10,200×23	¥53,000×4
48回	¥10,300	¥10,300×47	なし

PC-9821Cx13/S7M(A・B)基本セット

- PC-9821Cx13/S7M(A・B)
- PC-9821CX2-E01(増設ドライブ)
- ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800[illegible])
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

■合計定価¥513,200
セット特価 ¥368,000

回数	初	月	ボ
24回	¥10,707	¥10,200×23	¥45,000×4
42回	¥11,244	¥10,800×41	なし

PC-9821Xa12/K8基本セット

- PC-9821Xa12/K8
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

■合計定価¥404,000
セット特価 ¥269,800

回数	初	月	ボ
18回	¥10,705	¥10,300×17	¥41,000×3
30回	¥11,195	¥10,700×29	なし

PC-9821Xv13/R16基本セット

- PC-9821Xv13/R16
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ[illegible]スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

■[illegible]計定価¥449,000
セット特価 ¥298,000

回数	初	月	ボ
20回	¥10,821	¥10,100×19	¥47,000×3
36回	¥11,219	¥9,900×35	なし

パソコンショップ **クレバリー**

〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座:1010[illegible]
【振込名義】株式会社クレバリー

お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10:00～PM7:00

福栄秋葉原ビル4F クレバリー ★営業時間 AM10:30～PM7:00

★ディスプレー・プリンタなどのSET の組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

98FELLOW FMV-TOWNS FMV DESKPOWER & DOS/V他

PC-9801BX4/U2-Z ゲームセット

Pentium63 CD-ROM付

品名	定価
●PC-9801BX4/U2	定価¥ 98,000
●15インチマルチスキャンCRT	定価¥ 69,800
●540MBハードディスク	定価¥ 29,800
●MS-DOS Ver6.2	定価¥ 12,000
●PC-9801-86(サウンドボード)	定価¥ 25,000
●アンプ内蔵スピーカ	定価¥ 5,800
●同級生2	定価¥ 9,800
●GLO・RI・A	定価¥ 8,800
●バレンタイン・キッス	定価¥ 7,800
●香奈子	定価¥ 7,800
●卒業旅行	定価¥ 7,800
●Angie	定価¥ 7,500
●マウス	定価¥ 4,800
●FD 50枚	定価¥ 6,800

■合計[illegible]¥301,500
セット特価 ¥179,800

回数	初回	月々	ボーナス
12回	㈲¥ 9,912	(月)¥ 9,900×11	(ボ)¥41,000×2
20回	㈲¥10,830	(月)¥10,500×19	(ボ) なし

PC-9801BX4/U2基本セット

●PC-9801BX4/U2 ■15"マルチスキャンCRT ●MS-DOS Ver6.2 ●SRN-F(サウンドボード) ●キーボードカバー ■マウス ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚 ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相[illegible])

■合計定価¥224,600
セット特価 ¥128,000

回数	初回	月々	ボーナス
10回	㈲¥10,758	(月)¥10,000× 9	(ボ)¥42,000×1
15回	㈲¥10,357	(月)¥ 9,700×14	(ボ) なし

PC-9801BX4/U2-Zオリジナルセット

●PC-9801BX4/U2 ●15"マルチスキャンCRT ●540MBハードディスク ●MS-DOS Ver6.2 ●SRN-F(サウンドボード) ●キーボードカバー ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800[illegible]) ●マウスパッド ●マウス ●クリーナ ●FD 10枚

Pentium63 CD-ROM付

■合計定価¥263,800
セット特価 ¥145,000

回数	初回	月々	ボーナス
10回	㈲¥10,343	(月)¥10,200× 9	(ボ)¥59,000×1
18回	㈲¥ 9,949	(月)¥ 9,300×17	(ボ) なし

FMV DESK POWER シリーズ

新発売

①DESK POWER TP 定価¥488,000～¥ 538,000
②DESK POWER TE 定価¥318,000
③DESK POWER SP 定価¥318,000～¥378,000
④DESK POWER SE 定価¥248,000～¥338,000
⑤DESK POWER CM 定価¥328,000
⑥DESK POWER CE 定価¥228,000～¥268,000

クレバリー特価

DESK POWER CEプリンタセット

●FMV5DCE1～3 ●BJC-35V(プリンタ) ●プリンタ・ケーブル ●CD-ROMソフト(サービス品) ●FMV入門ビデオ ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

16MB 14.4Kモデム一体型

■合計定価¥344,000
セット特価 ¥235,800

回数	初回	月々	ボーナス
15回	㈲¥10,110	(月)¥ 9,900×14	(ボ)¥54,000×2
24回	㈲¥13,120	(月)¥11,300×23	(ボ) なし

DESK POWER CMプリンタセット

●FMV5DCM1～3 ●BJC-35V(プリンタ) ●プリンタ・ケーブル ●CD-ROMソフト(サービス品) ■FMV入門ビデオ ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

16MB 14.4Kモデム一体型

■合計定価¥404,000
セット特価 ¥285,000

回数	初回	月々	ボーナス
18回	㈲¥10,420	(月)¥10,200×17	(ボ)¥47,000×3
30回	㈲¥13,369	(月)¥11,200×29	(ボ) なし

FMV-TOWNSシリーズ

①TOWNS-Fresh GT 特価 ¥288,000
②TOWNS-Fresh GS 特価 ¥238,000
③TOWNS モデルH 特価 ¥238,000

DESK POWER TPプリンタセット

●FMV5DTP71～73 ●MJ-800C(プリンタ) ●プリンタ・ケーブル ●CD-ROMソフト(サービス品) ●FMV入門ビデオ ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

16MB 28.8Kモデム 17inch

■合計定価¥589,000
セット特価 ¥428,000

回数	初回	月々	ボーナス
30回	㈲¥10,741	(月)¥ 9,900×29	(ボ)¥42,000×5
48回	㈲¥12,870	(月)¥11,100×47	(ボ) なし

DESK POWER SEプリンタセット

●FMV5DSE71～73 ■MJ-500C(プリンタ) ●プリンタ・ケーブル ●CD-ROMソフト(サービス品) ●FMV入門ビデオ ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

16MB [illegible]モデム 17inch

■合計定価¥409,000
セット特価 ¥295,000

回数	初回	月々	ボーナス
20回	㈲¥10,975	(月)¥10,100×19	(ボ)¥46,000×3
36回	㈲¥11,757	(月)¥ 9,800×35	(ボ) なし

DESK POWER SEプリンタセット

●FMV5DSE51～53 ■MJ-500C(プリンタ) ●プリンタ・ケーブル ■CD-ROMソフト(サービス品) ■FMV入門ビデオ ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

16MB 28.8Kモデム [illegible]inch

■合計定価¥369,000
セット特価 ¥259,800

回数	初回	月々	ボーナス
18回	㈲¥10,690	(月)¥10,200×17	(ボ)¥38,000×3
30回	㈲¥11,641	(月)¥10,300×29	(ボ) なし

IBM Aptivaシリーズ

①Aptiva 560 特価¥269,800
②Aptiva 770 特価¥289,800
③Aptiva 775 特価¥329,800
④Aptiva 785 特価¥369,800
⑤Aptiva 784 特価¥319,800

DESK POWER TEプリンタセット

●FMV5DTE51～53 ●MJ-500C(プリンタ) ●プリンタ・ケーブル ●CD-ROMソフト(サービス品) ●FMV入門ビデオ ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

16MB モデムなし 15inch

■合計定価¥389,000
セット特価 ¥275,000

回数	初回	月々	ボーナス
18回	㈲¥10,234	(月)¥10,000×17	(ボ)¥45,000×3
30回	㈲¥12,088	(月)¥10,900×29	(ボ) なし

DESK POWER SPプリンタセット

●FMV5DSP71S～73S ●MJ-500C(プリンタ) ●プリンタ・ケーブル ●CD-ROMソフト(サービス品) ●FMV入門ビデオ ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

16MB モデムなし 17inch

■[illegible]定価¥449,000
セット特価 ¥325,000

回数	初回	月々	ボーナス
24回	㈲¥10,717	(月)¥10,000×23	(ボ)¥34,000×4
36回	㈲¥12,292	(月)¥10,800×35	(ボ) なし

DESK POWER SPプリンタセット

●FMV5DSP51～53 ●MJ-500C(プリンタ) ●プリンタ・ケーブル ●CD-ROMソフト(サービス品) ●FMV入門ビデオ ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

16MB 28.8Kモデム 15inch

■合計定価¥409,000
セット特価 ¥295,000

回数	初回	月々	ボーナス
20回	㈲¥10,975	(月)¥10,100×19	(ボ)¥46,000×3
36回	㈲¥11,757	(月)¥ 9,800×35	(ボ) なし

各種周辺機器(送料・消費税別途) ※載っていない商品はお問い合わせください

ディスプレー

メーカー	品名	価格
●NEC	PC-KM153R	特価¥39,800
●NEC	PC-KM153RⅡ	特価¥48,500
●NEC	PC-KM173	特価¥59,800
●NEC	PC-KM173R	特価¥75,800
●NEC	PC-KM154	特価¥65,800
●NEC	PC-KM174	特価¥109,800
●NEC	PC-TM151	特価¥58,000
●iiyama	MF-8517E	特価¥59,800
●iiyama	MF-8617E	特価¥65,800
●エレコム	HRM-15	特価¥32,800
●エレコム	HRM-17G	特価¥52,800
●ソニー	CPD-15SF8	特価¥49,800
●ソニー	CPD-17SF8	特価¥76,800

プリンタ

メーカー	品名	価格
●富士通	XJ-500	特価¥29,800
●EPSON	MJ-500C	特価¥29,800
●EPSON	MJ-800C	特価¥45,500
●EPSON	MJ-910C	特価¥68,800
●Canon	BJC-610JW	特価¥50,500
●Canon	BJC-455J	特価¥57,800
●Canon	BJC-410J	特価¥43,500
●Canon	BJC-400J	特価¥32,500
●Canon	BJC-210J	特価¥24,500
●Canon	BJC-35V	特価¥29,500
●NEC	PICTY400	特価¥61,800
■NEC	PICTY180	特価¥35,800
●NEC	PICTY100L	特価¥28,800
●NEC	PC-PR830L	特価¥56,800

ハードディスク

メーカー	品名	価格
●I・O	HDS-540M-L(外付)	特価¥24,500
●I・O	HDS-1G-L(外付)	特価¥34,500
●I・O	HDS-1G/98Ⅲ(I/F付)	特価¥38,800
●ICM	RX-540-CIN(外付)	特価¥28,800
●ICM	RX-1000-CIN(外付)	特価¥38,800
●メルコ	DSC-526N(外付)	特価¥28,800
●メルコ	DSC-1024NN(外付)	特価¥38,500
●メルコ	DNG-515(BX4)	特価¥24,800
●メルコ	DNC-B831(外付)	特価¥28,800

増設RAM

メーカー	品名	価格
●エレコム	PM-4B(フェロー/メイト)	特価¥15,300
●エレコム	PM-8B(フェロー/メイト)	特価¥28,000
●エレコム	PM-16B(フェロー/メイト)	特価¥45,000
●エレコム	PM-4A(フェロー/メイト/DOS/V)	特価¥16,800
●エレコム	PM-8A(フェロー/メイト/DOS/V)	特価¥32,800
●エレコム	PM-16A(フェロー/メイト/DOS/V)	特価¥51,500
●I・O	NE-SIM XA-4MX2	特価¥32,200
●I・O	NE-SIM XA-8MX2	特価¥62,800
●I・O	NE-SIM XA-16MX2	特価¥123,500
●I・O	NE-SIM XB-4MX2	特価¥29,300
●I・O	NE-SIM XB-8MX2	特価¥56,200
●I・O	NE-SIM XB-16MX2	特価¥108,800
●I・O	NE-SIM32-H4M(フェロー/メイト)	特価¥15,200
●I・O	NE-SIM32-H8M(フェロー/メイト)	特価¥27,800
●I・O	NE-SIM32-H16M(フェロー/メイト)	特価¥54,800
●I・O	NE-SIM36-H4M(フェロー/メイト)	特価¥16,500
●I・O	NE-SIM36-H8M(フェロー/メイト)	特価¥31,000
●I・O	NE-SIM36-H16M(フェロー/メイト)	特価¥61,800
●I・O	AP34-8M(As2/Ap2)	特価¥39,800
●I・O	BA34-8M(BX/BA/As/Ap)	特価¥37,500
●I・O	Cb34-8M(Cb)	特価¥37,800
●I・O	Cb234-8M(Cb2)	特価¥32,800
■I・O	Cx34-8M(Cx/Ce2/Cs2)	[illegible]¥37,800
●I・O	NP34-8M Np/Ns/Ne2/Nd	特価¥34,500
●I・O	Ld34-8M Na7/Ne3/Nd2/Lt2	特価¥34,500
●I・O	NB64-8M(Na12/Na9/Nb7)	特価¥34,980
●I・O	NB64-16M(Na12/Na9/Nb7)	特価¥67,800
●I・O	DV-SIM36-4M(DOS/V)	特価¥15,800
●I・O	DV-SIM36-8M(DOS/V)	特価¥29,800
●I・O	DV-SIM36-H16M(DOS/V)	特価¥54,000
●メルコ	VMG-8M(DOS/V)	特価¥25,800
●メルコ	VMG-16M(DOS/V)	特価¥45,900
●メルコ	EMF-P4M	特価¥15,800
●メルコ	EMF-P8M	特価¥28,500
●メルコ	EMF-P16M	特価¥55,000
●メルコ	EMW-P8M	特価¥28,500
●メルコ	EMW-P16M	特価¥55,000
●メルコ	EMF-4M	特価¥16,800
●メルコ	EMF-8M	特価¥31,600
●メルコ	EMW-8M	特価¥31,600

※その他のI・O、メルコの商品はお問い合わせください。

CD-ROM、MO & PD

メーカー	品名	価格
●I・O	CDG-PX44(4.4倍速)	特価¥22,900
●I・O	CDG-PX44/PCSC	特価¥34,800
●I・O	CDV-HDN6/PCIDE(6倍速ノート)	特価¥30,800
●I・O	CDV-AB6(6倍速ファイルベイ)	特価¥21,800
●NEC	PC-CD600(6倍速)	特価¥42,500
●ICM	CD-660S-X(4.4倍速)	特価¥20,800
●ICM	CD-660S-CIN(I/F付)	特価¥25,800
●ICM	CD-910S-X(6倍速)	特価¥32,300
●メルコ	CDS-44S(4.4倍速)	特価¥22,000
●メルコ	CDS-6S(6倍速)	特価¥31,800
●メルコ	MOS-E230NS(MO)	特価¥46,500
●メルコ	MOS-E230PN(I/F付)	特価¥58,800
●ICM	PMO-230L-CIN(MO・I/F付)	特価¥53,800
●TEAC	PD-650(PD)	特価¥59,800
●マクセル	ZIP-D100SC1	特価¥24,800

外付ドライブ & 増設ドライブ

メーカー	品名	価格
●NEC	PC-9821XA-E02	特価¥13,000
●NEC	PC-9821CB2-E01	特価¥13,000
●NEC	PC-9821CX2-E01	特価¥13,000
●NEC	PC-9821XE-E02	特価¥13,000
●NEC	PC-9821A2-E01	特価¥13,000
●NEC	PC-9821B-E01	特価¥13,000
●NEC	PC-9821CX-E02	特価¥13,000
●R&D	FDD3SZ(3.5"1FDD)	特価¥14,000
●R&D	FDD3WZ(3.5"2FDD)	特価¥21,000
●R&D	FDD5SZ(5"1FDD)	特価¥18,500
●R&D	FDD5WZ(5"2FDD)	特価¥27,800
●R&D	FDD-1X(FDDインターフェース)	特価¥ 8,800

マルチメディア

メーカー	品名	価格
●ヤマハ	YST-M5(スピーカ)	特価¥ 7,800
●アイワ	SC-C55(スピーカ)	特価¥ 7,300
●NEC	PC-9821CB2-B05(MPEG)	特価¥24,000
●NEC	PC-9801-117(MPEG)	特価¥30,500
●NEC	PC-9801-118 サウンドボード	特価¥17,800
●NEC	PC-9801-86 サウンドボード	特価¥19,800
●NEC	PC-DC401 デジタルカメラ	特価¥69,800
●EPSON	CP-100(デジタルカメラ)	特価¥53,500
●カシオ	QV-10(デジタルカメラ)	特価¥43,800
●カノープス	Power Window T64V	特価¥27,800
●カノープス	Power Window T64V MP	特価¥37,800
●インテル	J BOX PODP 5V83	特価¥29,800
●キュービジョン	Wave Master	特価¥21,800
●メルコ	SXM-F	特価¥ 8,800
●メルコ	SRN-F	特価¥15,000
●メルコ	WSN-V2	特価¥28,000
●I・O	GA-DRV2/98	特価¥22,500
●I・O	GA-DRV4/98	特価¥31,800
●I・O	PCSC-Ⅱ-L(SCSIカード)	特価¥16,800
●I・O	SC-98Ⅲ(SCSI-2 I/F)	特価¥10,800

スキャナ、モデム■ソフト他

メーカー	品名	価格
●Canon	IX-4025(スキャナ)	特価¥35,800
●EPSON	GT-5000WIN(スキャナ)	特価¥44,800
●SHARP	JX-250(スキャナ)	特価¥53,800
●NEC	PC-IN700/4CR(スキャナ)	特価¥64,800
●NEC	PC-9801N-J08 モデムカード	特価¥34,500
●NEC	PC-CM288(モデム)	特価¥24,500
●NEC	PC-9821CB2-B04(モデム)	特価¥16,800
●富士通	MS288FB2(モデム)	特価¥19,800
●マイクロコム	V.34ESⅡ-W(28.8kbpsモデム)	特価¥18,800
■アイワ	PV-BF288M2WW(モデム)	特価¥24,800
●アイワ	PV-JF288W(モデムカード)	特価¥29,800
●I・O	DFM-288(モデム)	特価¥24,500
■ジャスト	一太郎Ver6.3 for Win(CD)	特価¥29,800
●マイクロソフト	MS-Windows95(FD)	特価¥18,800
■マイクロソフト	MS-Windows95アップグレード(FD)	特価¥12,000
■マイクロソフト	MS-Windows95アップグレード(CD)	特価¥ 9,800
■マイクロソフト	マイクロソフトPLUS	特価¥ 4,800
●マイクロソフト	OFFICE95スタンダード(CD)	特価¥26,800
●マイクロソフト	OFFICE95 Pro(CD)	特価¥33,800
●NEC	ユースフルパック(CD)	特価¥ 2,980
●NEC	MS-DOS Ver6.2	特価¥ 9,800
●NEC	MS-Windows Ver3.1	特価¥15,900
●NEC	PC-FXGAキャンペーンセット	特価¥39,800
■	パソコンデスク(4段)	特価¥12,800
■	パソコンチェアー	特価¥ 9,800

パソコンゲームソフト高価買取り致します!!

PC-98(3.5") & Windowsソフト高価買取

【買取り応募手順】①住所・氏名・年令・印鑑・生年月日・電話番号・ソフト及びご覧の雑誌名を明記の上、郵便小包か宅急便でお送りください。②価格の査定後、買取り金額をご連絡致します(期間10日前後)③送金手数料として500円を買取り金額から差し引かせて頂きます。

【ご注意】※ソフトは5本以上でお送りください。※箱・説明書・附属品は必ず同封してください。(ない場合は原則として買取りできません)※PC-98(3.5")・Windows用のソフト以外は[illegible]り致しません。(ビジネスソフト不可)※買取り価格は、パッケージの状態や相場により変動致しますので予めご了承ください。

これなら安心!!クレバリー通販システムのご案内

ご注文方法 ●[illegible]話かFAXにてご注文ください。●ご[illegible]いた雑誌名(何月号)と注文される商品名をお伝えください。■お支払いは現金一括か代引(後払)かクレジットかをお伝えください。■納期・送料・代引手数料・合計[illegible]をお知らせ致します。■商品のお届け希望日、お届けの[illegible]帯(午前・午後・夕方[illegible]時すぎ)をお伝えください。

お支払方[illegible] (銀行振込みの場合)●お近くの銀行から上[illegible]の口座(本誌の当社社名欄に記載)へお振込みください。●電信扱いでお振込みください。(振込み手[illegible]料はお[illegible]のご負担とさせて頂きます。)●ご入金確認後、宅配[illegible]にてお届け致します。

(代金引換(着払い)の場合)■商品到[illegible]に、商品と引き換えに代金をお支払い頂きます。●代引手数料が別途加算されます。(詳しい料金はお電話にてお問い合せください)

(クレジット(分割・ボーナス一括)の場合)■注文後、クレジット用紙を郵送致します。ご記入の上、ご返送ください。●クレジット会社の審査後、[illegible]がおり次第、商品を発送致します。

〈保証及び修理サービス〉
[illegible]には全てメーカー保証が付いています。●故障時には、弊社またはお近くのメーカー修理サービスセンターに送るか持ち込んで頂いて[illegible]を受けて頂きます。●送って頂く時の送料は[illegible]のご負担、返送時の送料は弊社またはサービスセンターの負担となり[illegible]す。

〈初期不良〉
●[illegible]不良(到着日から7日以内)の場合は同じ商品の新品と交換致します。(送料は往復、弊社負担)●初期不良によるキャンセルはお受けできません。

〈キャンセル条件及びご注意点〉
①商品の出荷前のキャンセルは次のような条件でキャンセル可能です。(但し、お取り寄せ品は出荷前でも不可)*■[illegible]込み後にキャンセルをする場合:キャンセル料3000円*クレジットの審査がおりた後にキャンセルをする場合:キャンセル料5000円*代引きでご注文の商品を出荷後、到[illegible]の場合はキャンセル料3000円と往復の[illegible]をお客様にご負担頂きます。②商品到[illegible]、3日以内にお申し出があれば未開封・未使用の場合に限りキャンセルをお受け致します。但し、それまでにかかった[illegible]用・往復の送料及びキャンセル料はお客様にご負担頂きます。③3日以内であっても、開封[illegible]または使用済の商品・お取り寄せ品・ソフトウェア・消耗品の返品は一切できません。

ウェーブ・アイ Windows95

新製品が 話題のニューモデル続々登場!! どこよりも安く!どこよりも安心です!!

お申し込みは今すぐ
通話料無料のフリーダイヤルで **0120-00-9898** 年中無休

NEC 98

プラン501 PC-9821Cb10/TA/B

PC-9821Cb10/TA/B(P100、一体型、16MB、850MBHD、144FAXモデム、[illegible]ソフト) 298,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計330,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス25,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス なし

プラン502 PC-9821CX13/S5TA/B

PC-9821CX13/S5TA/B(P133、15"CRT、16MB、850MBHD、144FAXモデム、各種ソフト) 398,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計450,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×24回	ボーナス30,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス26,000円×6回
7,900円×48回	ボーナス なし

プラン503 PC-9821Cr13/TA/B

PC-9821Cr13/TA/B(P133、10.4"TFT、16MB、850MBHD、144FAXモデム、4連装、各種ソフト) 398,000円
BJC-35V(カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計455,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×24回	ボーナス29,000円×4回
5,800円×36回	ボーナス26,000円×6回
7,900円×48回	ボーナス なし

プラン504 PC-9821V12/S5RA/B

PC-9821V12/S5RA/B(P120、15"CRT、16MB、850MBHD、各種ソフト) 288,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計340,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×18回	ボーナス30,000円×3回
7,000円×24回	ボーナス25,000円×4回
7,700円×36回	ボーナス なし

プラン505 PC-9821V13/S5RC/D

PC-9821V13/S5RC/D(P133、15"CRT、16MB、1.2GBHD、288FAXモデム、各種ソフト) 368,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計420,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス23,000円×4回
5,500円×36回	ボーナス24,000円×6回
7,400円×48回	ボーナス なし

プラン506 PC-9821V13/S7RC/D

PC-9821V13/S7RC/D(P133、17"CRT、16MB、1.2GBHD、288FAXモデム、各種ソフト) 418,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計500,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,400円×60回	ボーナス なし

プラン507 PC-9821Xa13/K12

PC-9821Xa13/K12(Pentium133、16MB、1.2GBHD、4倍速CD) 318,000円
PC-KM153R 純正15インチマルチスキャンディスプレイ 69,800円
BJC-610J(高品位カラーBJプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 3,000円
TVW-PN98 ビデオキャプチャー・ビデオ画像取込 39,800円
GT-5000WINP(カラーイメージスキャナ) 59,800円
GTPCSPIF2(スキャナーインターフェース) 10,000円
28800FAXモデム 24,900円
定価合計595,100円➡ウェーブ・アイ特価

9,500円×36回	ボーナス25,000円×6回
5,900円×48回	ボーナス28,000円×8回
8,800円×60回	ボーナス なし

プラン508 PC-9821Xa16/R12

PC-9821Xa16/R12(Pentium166、16MBメモリ、1.2GBHD、4倍速CD) 398,000円
CPD-17SF8、SONY、トリニトロン管17インチマルチスキャンディスプレイ [illegible]
BJC-610J(高品位カラーBJプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
IX-4025(カラーイメージスキャナ) 49,800円
SI-61、スキャナートライバーセット、OCRソフト 20,000円
IFN-92S(SCSIインターフェースボード) 13,000円
SC[illegible]ケーブル 4,500円 28800FAXモデム 24,900円
定価合計692,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,900円×48回	ボーナス23,000円×8回
5,900円×60回	ボーナス28,000円×10回
9,200円×72回	ボーナス なし

プラン509 PC-9821Xv13/R16

PC-9821Xv13/R16(Pentium133、ミニタワー、16MBメモリ、1.6GBHD、4倍速CD) 338,000円
PC-KM173(純正17インチマルチスキャンディスプレイ) 118,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
28800FAXモデム 24,900円
定価合計563,700円➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス なし

プラン510 PC-9821Xt16/R16

PC-9821Xt16/R16(Pentium166、ミニタワー、32MBメモリ、1.6GBHD、6倍速CD) 690,000円
CPD-17SF8(SONY、トリニトロン管17インチマルチスキャンディスプレイ) 99,800円
BJC-610J(高品位カラーBJプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
28800FAXモデム 24,900円
MS-OfficePro(WIN95) 40,000円
定価合計937,500円➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×60回	ボーナス26,000円×10回
6,900円×72回	ボーナス32,000円×12回
10,900円×84回	ボーナス なし

プラン521 98Na9/H8

PC-9821Na9/H8(Pentium90、16MB、810MB、TFT、CD) 620,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計677,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,800円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
8,300円×60回	ボーナス なし

プラン522 98Na12/H10

PC-9821Na12/H10(Pentium120、16MB、810MB、TFT、CD) 690,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計747,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス28,000円×10回
8,400円×72回	ボーナス なし

プラン523 PC-9821V10C4RE/F

PC-9821V10C4RE/F(Pentium100、ISDNボード、16MB、850MB、14"CRT一体型) 318,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計350,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス17,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス20,000円×6回
6,300円×48回	ボーナス なし

DOS/V

プラン514 THINKPAD530CS

2605-DEK
(5x86 133、20MB、720MB、288FAXモデム)
BJC-35V(カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
5,500円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,900円×60回	ボーナス なし

各種周辺機器ソフトも取扱っております。お問合わせ下さい。

中古品大特価販売中!

アプティバ

プラン516 APTIVA560

APTIVA560(Pentium120、15インチディスプレイ、28800FAXモデム)
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス23,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス22,000円×6回
7,400円×48回	ボーナス なし

プラン517 APTIVA770

APTIVA770(Pentium133、ミニタワー、15インチディスプレイ、28800FAXモデム)
XJ-500(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

7,800円×36回	ボーナス17,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,800円×60回	ボーナス なし

プラン518 APTIVA770

APTIVA770(Pentium133、ミニタワー、15インチディスプレイ、28800FAXモデム)
GT-5000WINP(カラーイメージスキャナ) 59,800円
GTPCSPIF2(スキャナーインターフェース) 10,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,900円×36回	ボーナス23,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
8,200円×60回	ボーナス なし

プラン519 APTIVA775

APTIVA775(Pentium133、ミニタワー、17インチディスプレイ、28800FAXモデム)
BJC-610J(高品位カラーBJプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,800円×36回	ボーナス22,000円×6回
5,800円×48回	ボーナス23,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス なし

プラン520 APTIVA785

APTIVA785(Pentium150、ミニタワー、17インチディスプレイ、28800FAXモデム)
BJC-610J(高品位カラーBJプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス24,000円×8回
9,100円×60回	ボーナス なし

DOS/V

プラン511 WOODY FP

CF-32FP(Pentium100) 378,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計410,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,900円×24回	ボーナス23,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
6,800円×48回	ボーナス なし

プラン512 Vividy TOWER

VM516SS17(Pentium166、16MB、288FAXモデム、ZIPドライブ)
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ)
プリンタケーブル
特価459,800円

9,900円×36回	ボーナス31,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
9,700円×60回	ボーナス なし

プラン513 PRESALIO9650

PRESARIO9650
(Pentium150、16MB、1.2GB、288FAXモデム)
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,400円×60回	ボーナス なし

プラン524 ViVidy Note

VN-575DTX(Pentium75) 458,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計515,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,900円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
7,800円×60回	ボーナス なし

プラン525 DynaBookGT-R590

GR0908TW 498,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計555,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
8,600円×60回	ボーナス なし

アウトレット

FMV41D4S3 DESKPOWER S 特価84,800円	FMV57D4S4B DESKPOWER SX 特価119,800円	FMV47NLSS1 BIBLO 特価118,000円	PC-486MEILM 特価89,800円	FMV47NLTS1 BIBLO 特価147,000円
PC-9821Xa9/C4 特価129,800円	CF-32GP Woody 特価149,800円	FMV-575NUY1 特価179,800円	PC-9821Xe/U7W 特価59,800円	FMV5DC1 DESKPOWER C 特価138,000円

通信販売でのお申し込みは通話料無料のフリーダイヤルで 0120-00-9898

●受付時間/午前10:00～[illegible]

新型デスクパワー

プラン530 DESKPOWER CE

FMV5DCE(P/100、一体型15"、16MB、850MBHD、144FAXモデム) 268,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント

定価合計300,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×18回	ボーナス24,000円×3回
6,900円×24回	ボーナス21,000円×4回
7,200円×36回	ボーナス　なし

プラン531 DESKPOWER SE5

FMV5DSE5(P/120、15"CRT、16MB、1GBHD、288FAXモデム) 298,000円
XJ-500(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント

定価合計350,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×24回	ボーナス23,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,300円×48回	ボーナス　なし

NEW DESK POWER ついに登場！

ウィンドウズ95モデル！
オールPentium搭載！
デスクパワーならウェーブ・アイ。
安さと品揃えが違います！

プラン[illegible] DESKPOWER TP7

FMV5DTP7(P/150、17"CRT、16MB、1.2GBHD、6倍速CD、288FAXモデム) 488,000円
BJC-610J(カラーBJプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント

定価合計560,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス23,000円×6回
6,500円×48回	ボーナス25,000円×8回
8,800円×60回	ボーナス　なし

プラン535 DESKPOWER CM

FMV5DCM(P/100、一体型15"、16MB、850MBHD、144FAXモデム、MPEGチューナー) 328,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント

定価合計410,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス23,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
7,400円×48回	ボーナス　なし

プラン536 DESKPOWER SE5

FMV5DSE5(P/120、15"CRT、16MB、1GBHD、288FAXモデム) 298,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
IX-4025(カラーイメージスキャナ) 49,800円
SI-60(スキャナー接続キットOCRソフト付) 35,000円
キーボードカバー プレゼント

定価合計435,600円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス29,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス26,000円×6回
7,900円×48回	ボーナス　なし

プラン537 DESKPOWER SP5

FMV5DSP5(P/133、15"CRT、16MB、1GBHD、288FAXモデム) 338,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント

定価合計390,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,900円×24回	ボーナス26,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス26,000円×6回
7,100円×48回	ボーナス　なし

プラン538 DESKPOWER SP7S

FMV5DSP7S(P/133、17"CRT、16MB、1GBHD、6倍速CD) 378,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
28800bpsFAXモデム 24,800円
キーボードカバー プレゼント

定価合計455,600円➡ウェーブ・アイ特価

6,800円×36回	ボーナス24,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス　なし

プラン539 DESKPOWER TP7

FMV5DTP7(P/150、17"CRT、16MB、1.2GBHD、6倍速CD、288FAXモデム) 488,000円
MJ-3000CU(A2サイズ対応カラーインクジェットプリンタ) 128,000円
MJCUGK1(カラーアップグレードキット) 20,000円
プリンタケーブル 3,000円
SCANJET-4C(カラーイメージスキャナ、OCRソフト付) 138,000円
キーボードカバー プレゼント

定価合計777,000円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×48回	ボーナス27,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス30,000円×10回
10,400円×72回	ボーナス　なし

プラン540 DESKPOWER SE5A

FMV5DSE5A(P/120、15"CRT、8MB、1GBHD、144FAXモデム、ワイヤレスコマンダー) 248,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント

定価合計280,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×18回	ボーナス17,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,000円×4回
6,600円×36回	ボーナス　なし

プラン541 DESKPOWER SE7

FMV5DSE7(P/120、17"CRT、16MB、1GBHD、288FAXモデム) 338,000円
BJC-610J(カラーBJプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント

定価合計410,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス26,000円×4回
5,500円×36回	ボーナス26,000円×6回
7,600円×48回	ボーナス　なし

プラン542 DESKPOWER SP5

FMV5DSP5(P/133、15"CRT、16MB、1GBHD、288FAXモデム) 338,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
IX-4025(カラーイメージスキャナ) 49,800円
SI-60(スキャナー接続キット、OCRソフト付) 35,000円
キーボードカバー プレゼント

定価合計505,600円➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス26,000円×8回
7,600円×60回	ボーナス　なし

プラン543 DESKPOWER TE5

FMV5DTE5(P/120、15"CRT、16MB、1GBHD、4倍速CD) 318,000円
XJ-500(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
28800bpsFAXモデム 24,800円
キーボードカバー プレゼント

定価合計395,600円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス22,000円×4回
5,500円×36回	ボーナス24,000円×6回
7,300円×48回	ボーナス　なし

プラン544 DESKPOWER TP7

FMV5DTP7M(P/150、17"CRT、16MB、1.2GBHD、6倍速CD、288FAXモデム、MO搭載) 538,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント

定価合計620,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×48回	ボーナス21,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,000円×10回
8,200円×72回	ボーナス　なし

ビブロ

プラン545 BIBLO-NLS

FMV-57NLSS1(B5ファイルサイズ、Pentium75、810MBHDD) 268,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円

定価合計325,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,500円×24回	ボーナス20,000円×4回
3,100円×36回	ボーナス27,000円×6回
5,800円×48回	ボーナス　なし

プラン546 BIBLO-NLT

FMV-50NLTS1(B5ファイルサイズ、Pentium100、TFT、810MBHDD) 348,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円

定価合計405,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス28,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
7,300円×48回	ボーナス　なし

プラン547 BIBLO-NU/Y

FMV57NUY1A(P/75、10.4"DSTN、8MB、540MBHD) 288,000円
BJC-35V(カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円

定価合計345,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,800円×24回	ボーナス21,000円×4回
3,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
6,100円×48回	ボーナス　なし

プラン548 BIBLO-NU/W

FMV57NUW1A(P/75、10.4"TFT、8MB、540MBHD) 348,000円
BJC-35V(カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円

定価合計405,800円➡ウェーブ・アイ特価

5,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
3,900円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス　なし

プラン549 BIBLO-NAWS

FMV50NAWS1(P/100、11.3"TFT、16MB、810MBHD、CD内蔵) 488,000円
BJC-35V(カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円

定価合計545,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
5,900円×48回	ボーナス24,000円×8回
8,200円×60回	ボーナス　なし

TOWNS

プラン550 FM-TOWNSII-GS

FMVTW-GS(15インチディスプレイ、Pentium90、FAXモデム、各種ソフト) 298,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計350,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
3,900円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,200円×48回	ボーナス　なし

プラン551 FM-TOWNSII-GT

FMVTW-GT(15インチディスプレイ、Pentium90、FAXモデム、TV、キャプチャー各種ソフト) 358,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計500,400円

ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス23,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス22,000円×6回
7,400円×48回	ボーナス　なし

プラン552 FM-TOWNSII-H

FMVTW-H(15インチディスプレイ、Pentium120) 298,000円
17インチマルチスキャンディスプレイ 94,800円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
16MB[illegible]RAM(8MB2枚) 89,600円
キーボードカバー プレゼント
定価合計565,200円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス26,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス28,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス　なし

お葉書でのご注文もOK

252-□□
神奈川県藤沢市湘南台1-11-5 門倉ビル3F
ウェーブ・アイ行
通信販売課

注文書
1.お名前
2.住所
3.[illegible]話番号
4.年齢
5.[illegible]業
6.保護者名(未成年者の方)
7.商品名
8.支払方法([illegible]一括・クレジット)
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

■振込先
横浜銀行 湘南台支店 当座000046[illegible]

湘南台店

至新宿 ダイエー 横浜銀行 植木屋 相鉄ローゼン 大地球儀 至大和 湘南台公園 藤沢町田線 湘南台駅 小田急江ノ島線 ウェーブ・アイ P 至藤沢 お[illegible]専用駐車場

TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

大和店

至海老名 相鉄線 大和駅 至横浜 リニューアルオープン 病院 徳洲会 マクドナルド コナカ 小田急線 菊華飯店 専用P ウェーブ・アイ大和店
■当店駐車場をご利用下さい

TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

千葉店

国道14号線 稲毛陸橋 出光GS 稲毛海岸駅 京葉線 至そが 至東京 至幸町 Dマート 千葉BK マリンピア ウェーブ・アイ千葉店(タイヨー電気3F)

TEL.043-279-7118 千葉市美浜区高洲3-14-2

浦安店

浦安インター 至東京 国道357号線 至船橋 オープン 順天堂浦安病院 境川 さくら銀行 今川橋 新浦安駅 京葉線 コスモGS 本田屋 スーパー ウェーブ・アイ浦安店(タイヨー電気2F)

TEL.0473-[illegible] 浦安市今川[illegible]

旭店

ウェーブ・アイ旭店 近日オープン マルヘイストア マツダカーチャンネル 東京家具プラザ トヨタカローラ キクヤナス 至東金 国道126号線 至銚子 パチンコヒーナス 昭和シェル 中央証券 昭和シェル カワカ金物店 ケンタッキー 三菱コルト シャスコサンモール 旭駅 総武本線

TEL.0479-[illegible] 千葉県旭市二-2855

全国配送！指定日配送！代金引換OK！クレジット組替自由！最高84回まで！
プランの組替自由、お見積りします。FAXでの注文もOK！FAX.0466-44-0272

WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ
神奈川県藤沢市湘南台1-11-5 門倉ビル3F

毎度、目に悪い[illegible]広告でおなじみ[illegible]
パソコンソフト&ハードのDiscount通販

Pico ピコ

限界ギリギリの大特価！
すぐにお届け、この早さ！
夜10時まで営業で便利！
通販ならピコで決まりだね

ということで…

ご注文ドシドシ受付中！

京都 TEL 075(365)3000
FAX 075(365)3001
〒600 京都市下京区寺町通五条上ル西橋詰町775-1
●営業時間 PM1：00～10：00(月～金)
PM1：00～ 6：00(土)
日祭日はお休みです

愛媛 TEL/FAX 089(948)5082
〒790 愛媛県松山市平和通6丁目3-5
村忠ビル1F
●営業時間 AM11：00～PM 9：00
水曜日はお休みです

パソコン通信でもどうぞ！
Niftyserve JCH00432
インターネット経由では…jch00432@niftyserve.or.jp までMAILを！

※在庫がある商品で午後6時迄のご注文は当日発送致します！
[illegible]事情等により発送締切が早くなる場合がありますので、予めご了承下さい。

サプライ・その他（税込）

商品	価格
98用サウンドボード	
・PC－9801－86	¥20,000
・PC－9801－118	¥18,000
・サウンドブラスター SB16V／98	¥12,000
・サウンドブラスター SB16AYM／98	¥20,000
・サウンドブラスター SB16．WB／98	¥21,500
スピーカー	
・TEAC OAS－500	¥3,900
マウス	
・マウス（丸ピン）	¥1,200
・エレコム GRAIOバリアブル	¥6,200
・エレコム EGGバリアブル	¥5,800
・エレコム EGG 400カウント	¥5,200
・エレコム ELLIPSTONE 200カウント	¥2,000
※マウスご注文の際は、接続部分(丸型か角型)をお伝え下さい	
ジョイパッド（キーボード接続）	¥5,500
クリーニングディスク（5"･3.5"）	各¥700
フロッピーディスク	
・マクセル5" 2HD（10枚入）	¥700
・マクセル3．5" 2HD（10枚入）	¥900
・ノーブランド3.5"2HDバルク（50枚入）	¥2,400
・ノーブランド3．5" 2HD（10枚入）	¥520
・ノーブランド5" 2HD（10枚入）	¥450
MOメディア	
・マクセル 128MB 5枚	¥5,500
・マクセル 230MB 5枚	¥7,000

音楽CDとゲームソフトを交換致します！

ピコでは、不要になった音楽CDとゲームソフトの交換を行っています。もう聞きあきて棚の飾りとなりつつあるCDがありましたらドシドシお送り下さい。以下の方法でお好みのゲームソフトと交換致します。
①まず、あなたが欲しいソフトの定価をお調べください。
②その定価÷300[illegible]のCDと欲しいソフトを書いたメモをお送り下さい。
※必ず京都までお送り下さい。
なお、送料はお客様の負担でお願い致します。
【例】定価7，800円のソフトの場合
7，800[illegible]
26枚のCDを送る（端数は切り捨て）
③ピコからご希望のソフトをお送りします。（送料は当社負担）
※シングルCDは、10枚でアルバム1枚の換算で受け付けています。
[illegible]外とさせて頂きます。

Adult Video 1,000円～
詳しくはカタログをご請求下さい

新品ゲームソフト 売価はすべて消費税込み!!
[illegible]日は[illegible]年[illegible]月[illegible]日現在のものです。

■PC－9801シリーズ

タイトル		定価	売価
04/05:ADVANCED POWER DOLLS 2		9,000	6,100
04/05:えんじぇる[illegible]ないと		8,800	5,600
04/05:くすり指の教科書		7,800	4,800
04/05:GLO･RI･A～禁断の血族～		8,800	5,800
04/05:拘束～淫[illegible]壁紙集～	CD	3,800	2,400
04/05:拘束～画廊～	CD	3,800	2,400
04/05:拘束～[illegible]版～	CD	3,800	2,400
04/05:ここは楽園荘2	CD	8,800	6,000
04/05:BLUE [illegible] ブルー･ルーイン[illegible]		8,800	6,000
04/19:it1･2･3 CD Collection	CD	7,800	4,800
04/19:X－GIRL		8,800	5,500
04/19:School Days ～友里･[illegible]～		6,800	4,600
04/19:堕落の国のアンジー		7,500	5,000
04/19:LOVE PHANTOM		8,800	6,000
04/19:ルージュの伝説	3.5	8,800	6,000
04/26:悪夢 ～青い果実の散花～		8,800	5,800
04/26:英雄伝説Ⅳ「朱紅い雫」		12,800	8,700
04/26:脅迫		7,800	5,000
04/26:U.S. NAVY ファイターズ GOLD		12,800	10,000
あっぱれ伝～伏龍の章～		9,800	6,700
アイドルプロジェクト2		11,400	9,500
赤い水晶の瞳		8,800	5,900
アナザーシェネシス全集		6,800	4,500
アマランスⅣ		11,800	7,500
アリスの館3		4,800	3,300
アルバイト～2人の想い～		7,800	4,900
アローン・イン・ザ・ダーク3	CD	10,800	7,300
イッパツJANG		7[illegible]	5,300
YES HG		7,800	4,900
家庭戦旗		9,800	6,600
雷の戦士ライティ2		8,800	5,800
雷の戦士ライティ2	CD	9,800	6,700
遺作		8,800	5,600
維新開国		9,800	6,600
[illegible]開国パワーボックス		6,800	4,600
EVE burst error		8,800	5,800
淫魔[illegible]狩り		7,800	5,100
ヴァーシュ2		9,800	6,700
WING COMMANDER ARMADA		12,800	10,000
VENUS&Mag－R	CD	8,800	5,400
ウォー・クラフト		12,800	10,000
WINNING POST 2PLUS		12,800	9,000
Windows95 [illegible]版	3.5	29,800	20,000
Windows95 アップグレード版	3.5	16,800	13,000
Windows95 アップグレード版	CD	13,800	10,800
ウィニングピーチ		11,400	9,500
鳴らせ！1ハロン[illegible]2		12,800	8,600
ウルティマ8 ペイガン		12,800	10,000
X－[illegible]クス		8,800	5,900
ACE OF SPADES		7,800	5,300
エーゲ海の雫		9,800	6,000
エイミーと呼ばないで		7,800	4,900
英雄伝説Ⅲ RENEWAL～白き魔女～		12,800	8,700
エクソートシャック		7,800	5,300
エスケイプ		7,800	5,300
MG BOX	3.5	6,800	5,400
王[illegible] 歴史[illegible]		6,800	4,800
学園ソドム 教室の牝奴隷達		7,500	5,000
学園[illegible]転校生		7,800	5,100
学園[illegible]転校生	CD	8,800	6,000
学園トライアングル		8,800	5,600
カスタムメイト3		8,800	5,500
香奈子		7,800	4,900
Coming Heart		7,800	5,300
カラスの晩餐 ティスティニー		7,800	4,900
[illegible]中の小鳥	3.5	7,800	5,300
ガンダム マルチプルオペレーション		9,800	6,200
監禁		7,800	4,900
監獄カントリークラブ		7,800	5,300
キャンブルレーサー		11,800	9,300
[illegible]室の午後		7,800	5,300
銀河英雄伝説Ⅳ EX KIT		5,000	3,400
銀河英雄伝説Ⅳ EX SET		14,800	10,100
[illegible]の館		7,800	5,200
銀河遊侠伝説トバッカー		8,800	5,600
銀色の[illegible]		[illegible]	[illegible]
銀白色の楽園クロムパラダイス	3.5	9,800	6,500
クランシー[illegible]		8,800	5,900
クラシックロード[illegible]		11,800	9,300
クニレイストンサーガ 外伝 動乱の魔都		9,800	6,600
クロンドール課外授業		8,800	5,900
軍事資料DB1第二次大戦太平洋[illegible]		9,800	6,200
けっこう仮面2 おしおき伝説の巻		8,800	6,200
Guernica(ケルニ[illegible])	3.5	3,800	2,900
恋姫		7,800	4,900
拘束		6,800	4,500
こうかん日記2		9,800	6,600
ここは楽園荘2		7,800	5,300
ここは楽園荘	CD	8,800	6,000
[illegible]ヶ丘物語		8,800	5,600
[illegible]電隊2パーフェクト		11,800	8,000
[illegible] ILLUSION		8,800	5,800
櫻の杜		7,800	4,900
ザ・ブロックバスター		7,800	5,300
三国志V		14,800	10,000
三国志V	CD	14,800	10,800
三姉妹		8,800	5,800
JACK [illegible]の女神		7,800	4,900
CRW2		9,800	6,300
雫 しずく		8,800	6,000
神王伝説クリスタニア(HD専用)		10,800	7,400
神王伝説クリスタニアDX		12,800	8,700
神王伝説クリスタニア パワーUPキット		3,800	2,600
時間遊戯		7,800	4,900
[illegible]忠臣蔵		11,400	9,500
SUPER [illegible]2 1995版	3.5	12,800	9,100
スーパーエレクト大戦S・EX		8,800	5,900
スタートラップ		8,800	6,000
ストリート麻雀2		7,800	5,200
スノーメモリー	3.5	8,800	5,800
SEX2		7,800	5,200
Sela		7,800	5,300
セクスプレス		7,800	4,900
ソーサル・キングダム		8,800	5,800
卒業写真 ～Naked Color～		8,800	6,000
[illegible]旅行		7,800	5,000
ダークセラフィム		9,800	6,200
太平洋の嵐2		12,800	8,000
大[illegible]シナリオ集1		[illegible]	3,400
タイムストリッパー 貴子ちゃん		7,800	5,300
たまご料理		8,800	5,800
チューント・ハート	3.5/CD	10,800	7,300
ツーショットDiary 2 memory1/4		5,800	3,600
ツーショットDiary 2 memory2/4		5,800	3,600
デュエルサクセション	3.5	9,800	6,200
テーマパーク		12,800	10,000
提督の[illegible]Ⅲ		14,800	10,200
提督の決断Ⅲ	CD	14,800	11,000
De. FaNa－デファーナ		7,800	4,900
Dangel		8,800	5,600
天使達の午後コレクションⅡ		8,800	5,700
DOOM2		9,800	6,600
[illegible]都市Ⅱ		8,500	5,700
[illegible]遊戯～[illegible]伝説～		7,800	5,300
ドラゴンマスター シルク2		9,800	6,700
DRADRAエモーション		7,800	4,900
TRIGGER2		6,800	4,500
ナイト・スレイン		8,800	5,900
七英雄物語2		8,800	5,500
ねこまーじゃん		7,800	5,300
ネバーランド		7,800	4,800
信長の野望・天翔記パワーアップキット		5,800	4,000
信長の野望・天翔記WITHパワーアップキ		15,800	10,900
パーフェクトブルー		7,800	4,900
バーチャコール2		8,800	5,500
ハーレムブレイド	3.5	8,800	6,000
牌牌パラダイス		7,800	4,900
はいぱぁセキュリティーズ		9,800	6,600
VIPER－GTS RS		3,800	2,500
VIPER－V16		9,800	6,600
バイバイお嬢様		7,900	5,200
Parsley SELECT	CD	5,800	3,500
八八[illegible]		10,800	7,000
花の記憶		7,800	5,300
花の記憶	CD	8,800	6,000
パラダイスコール	3.5	7,800	4,900
晴れのち胸騒ぎ		7,800	4,900
バレンタインキッス		7,800	4,900
POWER DOLLS 2DASH		9,000	6,200
パワースレイブ		8,800	5,900
VENUS SELECT	CD	4,800	3,000
緋色の姉妹		7,800	6,100
ぴぃとろトロ[illegible]プス		7,800	5,200
ピクシーカーテン 妖精伝説		12,800	9,500
ファーランドストーリー ～神々の遺産～		9,800	6,700
ファーランドストーリー ～獣王の証～		9,800	6,700
Fitsnown～光と剣～		9,800	6,700
FIGURE 奪われた放課後		7,800	4,900
フィニッシュホールド2	3.5/CD	10,800	7,400
FERMION～未来からの訪問者～		7,800	4,900
[illegible]世界の[illegible] クリーミーマミ外伝		9,800	6,600
プランマーカー2		8,800	5,800
ブランディッシュ3 RENEWAL		12,800	8,700
BRAH		8,800	5,800
BLACK [illegible] ブラックハート		8,800	6,000
BRIGANTY		8,800	6,000
HedgehoG(ヘッジホーグ)	3.5	8,800	5,800
PERSONA ～淫靡の仮面～		8,800	6,000
放課後は別[illegible]		7,800	4,900
麻雀スポーツライン	3.5	5,800	4,000
麻雀幻想曲Ⅲ		8,800	5,600
マイホームドリーム2		12,800	10,000
マクロス・スカルスリーダー・コンプリート[illegible]		9,800	6,200
魔女狩りの夜に		7,800	5,000
真奈美・愛と交換の日々		7,800	4,900
魔法のプリンセス ミンキーモモ		9,800	6,900
魔法少女プリティーサミー 前編		10,800	6,700
魔法少女プリティーサミー 後編		10,800	6,700
魔法少女Bf		7,800	4,900
マリアに捧げるバラード		8,800	5,600
マリンルージュ		7,800	5,300
3つの願い		7,800	4,800
ミナミの帝王		12,800	10,600
魅惑の調書	3.5	7,800	5,300
MOON GATE		8,800	5,500
ムーンライトエナジー[illegible]		8,800	5,800
夢幻泡影		7,500	5,100
無人島物語3		11,400	9,500
メッセンジャーフロムダークナイト		6,800	4,500
五月倶楽部 メイクラブ		8,800	5,600
[illegible]秘書室		8,800	5,500
メタ姫 府立メタトポロジー大学付属		9,800	6,200
メビウスロイド		7,800	4,900
メリーゴーラント		7,800	5,300
メリーゴーラント	CD	9,800	6,600
ももこちゃんfor [illegible]見習看護婦編		7,800	4,800
夢の楯		7,800	5,200
妖獣戦記2 黎明の戦士たち		9,800	6,400
妖獣戦記2～黎明の戦士たち～	CD	10,800	7,100
ランス4．1 お薬工場を救え		3,800	2,500
ランス4．2 エンジェル組		3,800	2,500
リィナ☆クリスタル		7,800	4,900
龍王パワーボックス		6,800	4,700
[illegible]伝承		11,400	9,500
[illegible]		8,800	5,800
RESTRICTED AREA 立入禁止[illegible]		12,800	10,600
リトル・ビッグ・アドベンチャー	CD	12,800	10,000
Revival ザナドゥⅡ Remix		8,700	5,800
リバース		8,800	6,000
リヒトー7 IMPACT		8,800	5,800
リリス		8,800	5,500
[illegible]スルエンジェルスV2		9,800	8,200
[illegible] Twin [illegible]		7,800	4,800
LEGAM～レ・ガ・ム～		9,800	6,600
ロクスアルハ外伝		7,800	5,300
ロマンスは剣の輝き(HD)		8,800	5,600

■PC－9821シリーズ

タイトル		定価	売価
04/26:Legend of KyrandiaⅢ		12,800	10,000
Iron Assault 日本語版		12,800	10,000
YES'HG		8,800	5,500
ウルティマ8 ペイガン		12,800	[illegible]
F 14 フリートディフェンダー		12,800	8,000
香奈子		7,800	4,900
キランティア2 ハント オブ フェイト		9,800	6,700
拘束 悦びの淫液		6,800	4,400
シュヴァルツシルトEX		9,800	7,200
時間遊戯		7,800	4,900

（PC－9801シリーズ 続き）

タイトル		定価	売価
神秘の世界エルハザード		10,800	8,300
ティエス・イレ		11,000	6,900
ティセント		12,800	10,000
DRADRAエモーション		7,800	4,900
TRIGGER2		8,800	5,800
バーチャコール2		8,800	5,500
Bacta1&2+VOICE		8,800	5,500
バンツァーシェネラル		10,800	7,300
PHOBOS		8,800	5,600
ぷよぷよ通		7,800	5,300
プランマーカー2		10,800	7,100
麻雀幻想曲Ⅲ		8,800	5,600
レトロ[illegible]全集 [illegible]		5,800	3,600
レトロ[illegible]全集 [illegible]		5,800	3,600

■FM－TOWNSシリーズ

タイトル		定価	売価
04/05:くすり指の教科書		7,800	4,800
04/05:ここは楽園荘2		8,800	6,000
04/19:it1･2･3 CD Collection		7,800	4,800
アヘル～真・[illegible]戦～		11,800	7,500
アリスの館3		4,800	3,300
YES'HG		8,800	5,500
雷の戦士ライティ2		9,800	6,700
WING COMMANDER ARMADA		12,800	10,000
うたたねひろゆき[illegible]		12,800	10,600
エイミーと呼ばないで		8,800	5,600
学園[illegible]転校生		8,800	6,000
カスタムメイト2& いつかどこかで		8,800	5,600
機械じかけのマリアン		5,800	4,000
キランティアⅡ		9,800	6,700
倦濃者		9,800	6,700
ここは楽園荘		8,800	6,000
櫻の杜		7,800	4,900
サムライスピリッツ		8,800	5,900
時間遊戯		7,800	4,900
TEOもうひとつの地球		18,800	15,600
D.[illegible].S全部		6,800	4,400
テーマパーク		12,800	10,000
De. FaNa デファーナー		8,800	5,500
[illegible]都市Ⅱ		8,500	5,700
[illegible]都市Ⅱそしてそれから・・・		2,800	1,800
TRIGGER2		8,800	5,800
な[illegible]麻雀		8,800	5,800
ネバーランド		7,800	4,800
バーチャコール2		8,800	5,500
VIPER－V8 TURBO RS		7,800	5,300
VIPER－V10 TURBO RS		8,800	6,000
VIPER－GTS		8,800	5,900
VIPER－V12		8,800	5,900
Bactal&2+VOICE		8,800	5,500
花の[illegible]		8,800	6,000
POWER DOLLS 2		11,800	8,000
PHOBOS		8,800	5,600
プランマーカー2		10,800	7,100
フリーソフトウェアコレクション11		2,500	2,100
麻雀幻想曲Ⅲ		8,800	5,600
真奈美		7,800	4,900
夢幻泡影		7,500	5,100
妖獣戦記2～黎明の戦士たち～		10,800	7,100
ランス4．1 お薬工場を救え		3,800	2,500
ランス4．2 エンジェル組		3,800	2,500
リトル・ビッグ・アドベンチャー		12,800	10,000
林間学校		8,800	6,000
WANPARAウオーズⅡ		8,800	5,600

■Windows

タイトル		定価	売価
04/05:ここは楽園荘2		8,800	6,000
04/05:[illegible]スクリーンセーバー		4,800	3,600
04/05:SEEK －[illegible]版－		8,800	6,000
04/05:真・妖獣教室2 ASH★RET		4,900	3,600
04/05:提督の決断Ⅲ		14,800	11,000
04/05:提督の決断Ⅱ&提督の決断Ⅲ		19,800	14,600
04/05:信長の野望スクリーンセーバー		4,800	3,600
04/12:宇宙怪盗ファニーBee		3,800	2,500
04/12:ゴルフ[illegible]		7,800	5,300
04/19:アマランスKH Remix		9,700	6,000
04/19:ふしんせすさんじゃ[illegible]		5,800	4,200
04/25:クロニクル [illegible]代記		5,800	4,200
04/26:ウィショナリィ[illegible]		6,800	4,900
04/26:[illegible]国志 孔明伝		12,800	9,500
04/26:園田健一コレクション		7,800	5,600
04/26:バーチャコール		5,800	3,800
04/26:[illegible]RIMIX 2		[illegible]	[illegible]
04/26:美樹本晴彦コレクション		7,800	5,600
04/26:ムーンライトエナジー2		7,800	5,200
04/?:スクールカールⅡ for Windows		6,800	4,500
05/10:Ambivalenz		3,800	2,500
[illegible]妹～二人の果実～		7,800	4,900
アイドル防衛隊ハミングバードスクリーンセイバ		5,800	4,[illegible]
アイドル雀士 スーチーパイ Special		7,800	5,300
アニメ美人 パイオニアLDC編		4,800	3,800
[illegible] Love Letter		7,800	5,300
[illegible]・ときめきパソコンプリンセス		8,800	5,900
あゆみちゃん[illegible]・実写版		8,800	6,000
アリスの館3		4,800	3,300
Ys Material Collection 2		5,800	4,[illegible]
井上貴久子のボイスクロック		4,800	3,300
インターハートコレクション Vol.1		5,800	3,900
ウィ[illegible] DIGITAL FAN BOOK		4,900	3,600
VENUS VOICE		8,800	5,4[illegible]
ウインバトル		9,800	6,600
WINNING POST 2PLUS		12,800	9,500
うたたねひろゆき TOUCH		9,800	6,700
エーゲ海の雫		9,800	6,000
AⅣ for Win 10th ANNIVERSARY		8,800	6,100
ACE OF SPADES		7,800	5,300
エヴァンゲリオン コレクターズディスク		6,800	4,700
エヴァンゲリオン コレクターズディスク2		6,800	4,700
エルフ・スクリーンセーバーコレクションVol.1		4,800	3,100
[illegible]くえ「草薙琢仁」漂泊の記憶		9,800	6,600
[illegible]一族		7,800	4,900
かんぺき赤ずきんチャチャテータベース		6,400	4,600
CAL1・2+PAL		[illegible]	5,800
機械じかけのマリアン		5,800	4,000
KLIK&PLAY		[illegible]800	6,500
GEKIRIN 逆鱗		7,800	5,300
恋文 千葉麗子		6,800	4,800
ここは楽園荘		8,800	6,000
コミックオン VOLUME 1		3,800	3,100
3×3EYES 三只[illegible]成		8,800	6,200
3×3EYES 吸精公主 95対応		10,800	7,700
雑音領域		8,800	6,000
三国志リターンズ		6,800	5,000
三国志英傑伝		12,800	9,500
三国志V		14,800	10,[illegible]
三国志V&三国志リターンズ		16,800	12,500
四川風激辛麻雀		9,800	6,700
シムシティ・リターンズ（キャンペーン版）		4,800	3,200
シムシティ2000 for Win（キャンペーン版）		8,800	5,900
シムタウン for Win（キャンペーン版）		8,800	5,900
[illegible]・妖獣教室 エクスタシーアドベンチャー		5,300	3,400
真・淫獣聖戦 ツインエンジェル		3,900	2,700
真・[illegible]学園3～リアル★バージョン～		4,900	3,600
[illegible] for Windows（キャンペーン版）		8,800	5,900
セーラーウォーズwith四人打ち		7,800	5,300
鼎慢ROM		4,800	3,200
卒業アルバム（プレミアム）		12,800	8,000
大戦略 for Windows		9,800	6,700
大戦略5		12,800	8,700
Diver's		8,800	5,600
D．P．S全部		6,800	4,400
提督の決断Ⅱ		14,800	11,000
天地無用！[illegible] DAY AFTER DAY		4,800	3,700
天地無用！ 魎皇ごくらく2		7,800	6,000
電脳美女シ SWAT編		5,800	3,900
転校生 for Windows		7,800	5,000
Doll in the House「WINDY」		8,800	5,900
東京風俗紀行		5,800	3,800
闘神[illegible]市Ⅱそしてそれから・・・		2,800	1,800
DOKI!!DOKI!!プリティリーグ2EX		6,980	4,600
囚われの天使		5,800	3,800
婦々台風		6,800	4,200
人気漫画[illegible]ベストヒット集		6,800	4,600
信長の野望・天翔記パワーアップキット		5,800	4,300
信長の野望・天翔記WITHパワーアップ		15,800	11,700
信長の野望 天翔記[illegible]リターンズ		14,800	11,000
バイオハトラー		12,800	10,000
覇皇者戦鬼 for Windows		8,800	5,600
Parsley SELECT		5,800	3,500
花の[illegible]		8,800	6,000
バンパイア・ハイ・すくーる		5,800	3,800
VENUS SELECT		4,800	3,000
美少女戦士セーラームーン[illegible]画集		4,660	3,400
ファーランドストーリー スクリーンセーバー		5,800	4,000
フェアリーテールREMIX		4,800	3,000
VGスクリーンセーバー		5,800	4,000
ぷよぷよ FOR WINDOWS		7,800	5,300
プリンセスメーカー2		14,800	10,000
ボイスコレクション8 深見梨加		4,800	3,300
ボイスコレクション9 丹下 桜		4,800	3,300
マクロス7 ミレーヌ・バーチャルポケット		6,800	4,700
マクロス7 ミレーヌ・ヴラテュエーション		6,800	4,700
魔法陣グルグルスクリーンセーバー		4,800	3,300
Minkデラックス2		8,800	5,500
夢幻泡影		7,500	5,100
メビウスロイド		7,800	4,900
[illegible]授業		7,800	4,900
横山智佐のボイスクロック		4,800	3,[illegible]
ランス4．1 お薬工場を救え		3,800	2,500
ランス4．2 エンジェル組		3,800	2,500
猟奇の[illegible]		8,800	5,800
林間学校		8,800	6,000
Lua		5,800	3,900
LUNATIC DAWN The Book of Futur		8,800	6,100
レミングスfor Win（キャンペーン版）		7,800	5,300
レモンエンジェルパラダイス		9,800	6,600

■Windows95専用

タイトル		定価	売価
04/05:くすり指の教科書		7,800	4,800
04/05:拘束～画廊～		3,800	2,400
04/05:三国志V		14,800	10,800
04/11:メックウォリア2		8,800	6,200
04/12:快楽の学園		7,800	5,200
04/12:ポリクローム		10,800	7,700
04/12:リングアウト[illegible]		6,800	4,700
04/12:LODE RUNNER オンライン日本語版		7,800	6,000
04/19:it1･2･3 CD Collection		7,800	4,800
04/26:DORベストコレクション上巻		7,800	5,400
04/26:DORベストコレクション下巻		7,800	5,400
04/26:必殺パチンココレクション		9,800	6,700
04/?:DOOMⅡ [illegible] Windows95		9,800	6,600
R2		9,800	6,800
[illegible]戦士ライティ2		9,800	6,700
英雄伝説マテリアルコレクション		5,800	4,000
エンジェル・クライシス		8,800	6,000
学園[illegible]転校生		8,800	6,000
禁断の血族		6,800	4,400
KU2 IMPACT		8,800	5,800
クリスタルリナール		9,800	6,700
[illegible]色の濃厚		6,800	4,600
櫻の杜		7,800	4,800
三国志Ⅳ with パワーアップキット		14,800	11,000
[illegible]リターンズfor Windows95		6,800	5,000
SHOCK WAVE ASSULT		7,800	6,200
C's Break		6,800	4,500
卒業Ⅱ for Windows95		9,800	6,800
DOR SPECIAL EDITION		7,800	5,400
ネバーランド		7,800	4,800
信長の野望・天翔記with/パワーアップ		12,800	9,500
信長の野望リターンズ＝[illegible] Win95		5,800	4,300
PITFALL		8,800	7,000
FURY3		5,800	4,300
ブルーシカゴブルース		7,800	5,300
宝魔ハンターライムメモリアルコレクション		1,923	1,500
まねき猫の小判		6,800	4,800
まるごと赤ずきんチャチャ		3,980	2,800
マンハッタン・レクイエム		6,800	4,600
メビウスリンク2		6,800	4,500
メビウスリンク2 プレアデスシスターズ		4,000	2,800
メルクリウスプリティ		9,800	7,500

リストにないソフトもありますのでお問い合わせ下さい！
ご予約もドシドシ受付中！

パソコン本体・周辺機器(税別)

商品	価格
■NEC本体	
PC－9821Cx3／S5TB	¥230,000
PC－9821Cx3／S7MA	¥278,000
PC－9821Cb3／TA	¥174,800
PC－9821V12／S5RA	¥198,000
PC－9821Na12／H10	¥398,000
■モニター	
LOGITEC LCM－15EX(15インチ)	¥29,800
三菱 RA－17Y(17インチ)	¥49,800
■[illegible]付ハードディスク(98用I/F付)	
ICM RX－1000CIN	¥35,800
LOGITEC SHD－BA1000P	¥35,800
■ZIPドライブ	
EPSON EZ－110A	¥21,800
■7連奏CD－ROMドライブ	
ナカミチ MBR－7	¥14,800
■デジタルカメラ	
カシオ QV10A	¥39,000
■NEC増設FDドライブ(税込)	
各機種用	¥12,000

お申し込み方法

■ソフト・サプライ
お申し込みは現金書留・郵便小為替・代金引換・銀行振込にて受け付けています。
§現金書留の場合は…商品代金に送料を加えた代金とご希望の商品名（ソフトの場合は機種･メディアをお忘れなく）･お客様の氏名、住所、電話番号を書いたメモを同封の上お送り下さい。
郵便小為替
§代金引換の場合は…お電話・FAX・ハガキにて受け付けています。FAX・ハガキの場合はご希望の商品名（ソフトの場合は機種・メディアをお忘れなく）・お客様の氏名、住所、電話番号を書いてお送り下さい。なお、代引手数料（400円）が必要になります。
§銀行振込の場合は…まず、お電話にてお申し込み頂き、その後下記の口座へお振込み下さい。（手数料はお客様の負担でお願いします） 振込先 三和銀行 京都支店（普）5061923 ピコ
※未発売のソフトは、予約扱いで受け付けています。発売になり次第発送致します。
（確実に手に入れるには、お早めに…）

送料・手数料
送料は、[illegible]にかかわらず
北海道・沖縄の方…1,000円
その他の地域の方… 600円
代引手数料は、[illegible]にかかわらず 400円
※なお、未発売のソフトなどを[illegible]ご注文の場合で、発売日ごとに発送希望の方は、その送付回数分の送料（代引手数料）が必要になります。

■パソコン本体・周辺機器
この広告掲載の価格はあくまで広告作成時のものです。パソコン本体・周辺機器の価格は常に変動しますので、まずお電話にて価格・在庫をお問い合わせ下さい。また、リストにない商品も取り扱っておりますので、お気軽にお問い合わせ下さい。

メッチャタッチャに安い!速い!そして安心!

プロップ通販

ソフト買うなら プロップ通販!!

送り先▶〒910 福井県福井市文京4-25-3 営業▶PM1:00～PM7:00(日曜、祭日は定休です)
TEL▶0762-80-3670 FAX▶0762-80-3676

PROP ☎0762-80-3670 mailorder service

★リストに載っている商品はすべて新品です。

見れば見るほど差がわかる・・・これが真実です。

電話でご注文の場合(代引き)、夕方5時までなら当日発送いたします。

リストに載っている商品はすべて新品です。

在庫は、豊富に取り揃えております。

18禁ソフトは18歳未満の方は購入することができません。

PC－9801シリーズ 新品・新作ソフトコーナー

愛姉妹～二人の果実～	7,800	4,700
赤い水晶の瞳	8,800	5,900
亜紀子GOLD	7,800	4,700
悪夢～青い果実の散花～	8,800	5,600
あっぱれ伝～伏龍の章～	9,800	6,800
あゆみちゃん物語	6,800	4,500
アリスの舘3	5,800	3,800
YES!HG	7,800	4,700
雷の戦士ライディ2	8,800	5,600
遺作	8,800	5,400
EVE－BURST ERROR－	8,800	5,400
インモラルスタディ1～3	各5,800	各3,800
ウィニングポスト2プラス	12,800	8,900
失われた楽園	7,800	4,700
ウルティマ8 ペイガン	12,800	9,900
エーゲ海の雫	9,800	6,800
ACE OF SPADES	7,800	5,200
エイミーと呼ばないでっ	7,800	4,700
英雄伝説4 朱紅い雫	12,800	8,900
エスケイプ!	7,800	4,900
ESの方程式	7,800	5,200
X－GIRL	8,800	5,400
悦楽の学園	7,800	4,700
えんじぇるないと	8,800	5,400
OL操作網	8,800	5,600
学園KING	7,500	4,900
学園ソドム	7,500	4,900
学園トライアングル	8,800	5,600
学園爆裂転校生	7,800	4,700
カスタムメイト3	8,800	5,400
香奈子	7,800	4,700
カナン～約束の地～	8,800	5,400
Coming Heart	7,800	4,900
ガラスの運命(ディスティニー)	7,800	4,900
殻の中の小鳥	7,800	5,200
監禁	7,800	4,700
監獄カントリークラブ	7,800	5,200
きゃんきゃんバニーVエクストラ	8,800	5,400
きゃんきゃんバニーリミテッド	5,800	4,100
脅迫	7,800	5,200
銀河英■伝説4	12,800	8,900
銀河英■伝説4 EX Kit	5,000	4,300
銀河英雄伝説4 EX Set	14,800	10,300

禁断の血族	7,800	4,700
緊縛の館	7,800	5,200
クスリ指の教科書	7,800	4,700
黒の断章	7,800	5,200
GLO･RI･A～禁断の血族～	8,800	5,400
クラシックロード4	11,800	8,900
クロームパラダイス	9,800	6,800
クローンドール 課外授業	8,800	5,600
ゲルニカ	3,800	3,800
恋姫-Mystic Princess-	7,800	4,700
こうかん日記2	9,800	7,100
ここは楽園荘2	7,800	4,700
GOKKO vol.1,2,3	各7,800	各4,700
紺碧の艦隊2パーフェクト	11,800	8,500
櫻の杜	7,800	4,700
三國志5	14,800	10,000
三姉妹	8,800	5,600
雫	8,800	5,600
尋問遊戯	7,800	4,700
好き!	8,400	5,700
スタートラップ	8,800	5,900
ストリート麻雀2	7,800	5,200
スノーメモリー	8,800	5,600
聖少女戦隊レイカーズ3	8,800	5,600
SEX1,2	■7,800	各4,700
ZENITH－ゼニス－	7,800	4,700
XENON～ゼノン～	7,800	4,700
ソーサルキングダム	8,800	5,400
卒業旅行	7,800	5,200
タイムストリッパー真子ちゃん	7,800	4,700
堕落の国のアンジー	7,500	4,900
たまご料理	8,800	5,400
ツーショットダイアリー	8,800	5,400
ツーショットダイアリー2	5,800	3,800
提督の決断3	14,800	10,000
提督の決断3 CD	14,800	10,400
デザイア～背徳の螺旋～	7,800	4,700
De･Fana－デ･ファーナ－	7,800	4,700
テーマパーク	12,800	9,900
デンジャル	8,800	5,400
TRUE LOVE 純愛物語	7,800	4,500
同級生	8,800	5,400
同級生2(HD版)	9,800	6,200

同級生2(FD版)	9,800	6,200
闘神都市	6,800	4,500
闘神都市2	8,500	5,400
闘牌遊戯～雀鬼■伝説～	7,800	5,200
時の伝説	10,800	7,500
トラベルジャンクション	7,800	4,700
トリガー2	6,800	4,500
ナイトスレイブ	8,800	5,400
七英雄物語1,2	各8,800	各5,400
なる麻雀	8,800	5,600
ねこまーじゃん	7,800	5,200
ネバーランド	7,800	4,900
信長の野望～天翔記	12,800	8,800
信長の野望～天翔記 with SW付	15,200	11,400
信長の野望～天翔記 パワーアップキット	6,800	5,000
牌牌パラダイス	7,800	4,900
花の記憶	7,800	4,700
バーチャルコール	7,800	4,700
バーチャルコール2	8,800	5,400
ハーレムブレイド(3.5のみ)	8,800	5,900
VIPER(バイパー)－V6,V8	各6,800	各4,800
VIPER(バイパー)－V6,V8,V10,GTS RS	各3,800	各2,600
VIPER(バイパー)－V10,V12	各7,800	各4,900
VIPER(バイパー)－GTS	8,800	5,600
VIPER(バイパー)－V16	9,800	6,400
VIPER(バイパー)－BTR	7,800	4,900
八八艦隊物語	10,800	7,500
パパラッチ	7,800	5,200
パラダイスコール(3.5のみ)	7,800	5,200
晴れのち胸さわぎ	7,800	4,700
バレンタインキッス	7,800	4,700
POWER SLAVE(パワースレイブ)	8,800	5,600
パワードール1,2	各11,800	各8,200
パワードール2ダッシュ	9,800	6,800
Figure(フィギュア)	7,800	4,700
フィニッシュホールド2 TAG	10,800	7,500
Filsnown～光と刻～	9,800	6,800
FERMION(フェルミオン)	7,800	4,700
フォボス	8,800	5,400
BLACK BIRD-鳥達の遠吠え-	8,800	5,600
BRAH(ブラフ)	8,800	5,600
ブランマーカー2	8,800	5,600
ペルソナ	8,800	5,600

放課後は別の顔	8,800	5,400
星の砂物語3	8,800	5,400
マイホームドリーム2	12,800	9,600
麻雀幻想曲3	8,800	5,400
麻雀スポーツライン	5,800	4,000
魔女狩りの夜に	7,800	5,200
真奈美	7,800	4,700
魔法少女B子	7,800	4,700
魔法少女プリティーサミー 前編(CD)	10,800	7,500
魔法のプリンセス ミンキーモモ	9,800	6,800
淫らな罪	7,800	5,200
ミュー μ	7,800	5,200
魅惑の秘書(3.5のみ)	7,800	5,200
夢幻泡影	7,500	5,000
夢幻夜想曲	8,800	5,400
ムーンゲート	8,800	5,400
ムーンライトエナジー2	8,800	5,600
五月倶楽部(メイクラブ)	8,800	5,400
迷走都市	8,800	5,600
北猫秘書室	8,800	5,400
メッセンジャー フロム ダークナイト	6,800	4,800
メビウス･ロイド	7,800	4,700
メモリーズ～白い夜空に舞う天使～	7,800	5,200
メリーゴーランド	7,800	5,200
ももこちゃん for Me	7,800	4,800
夢の精	7,800	5,200
妖獣戦記2(HD専用)	9,800	6,800
ラブ･ファントム	8,800	5,600
ランス4(HD専用)	8,500	5,400
ランス4.1,4.2(3.5のみ)	各3,800	各2,500
リバイバル ザナドゥ1,2	各8,700	各5,900
リバース	8,800	5,600
リビドー7	8,800	5,600
リビドー7 インパクト	8,800	5,600
Ribbon	8,800	5,600
猟奇の檻	8,800	5,400
リリス	8,800	5,400
林間学校	7,800	4,700
ルージュの伝説	8,800	5,600
麗獣～ツインロード～	7,800	4,900
ロマンスは剣の輝き	8,800	5,400
わくわく麻雀パニック2	8,800	5,400
ワンダーパラレルウォーズ2	8,800	5,400

PC－9821シリーズ(CD－ROM) 新品・新作ソフトコーナー

エイミーと呼ばないでっ	8,800	5,400
英雄伝説4 朱紅い■	12,800	8,900
悦楽の学園	8,800	5,400
銀河英雄伝説4 EX SET	14,800	10,300
禁断の血族	8,800	5,400
クスリ指の教科■	7,800	4,700
拘束～悦びの淫声～	6,800	4,500
櫻の杜	7,800	4,700
三國志5	14,800	10,400
尋問遊戯	7,800	4,700
ZENITH－ゼニス－	8,000	4,900
XENON～ゼノン～	8,800	5,400
セーラ	7,800	4,900
SEX2	7,800	4,700
D･P･S全部	6,800	4,500
デザイア～背徳の螺旋～	8,800	5,400
De･Fana－デ･ファーナ－	8,800	5,400
テーマパーク	12,800	9,900
闘神都市2	8,500	5,400
闘神都市2 そしてそれから	2,800	1,900
Bacta1,2+VOICE	8,800	5,400
バーチャコール	7,800	4,700
バーチャコール2	8,800	5,400
ヴィーナス&Mug－R	8,800	5,400
フォボス	8,800	5,400
夢幻泡影	7,500	5,000
ももこちゃん for Me	7,800	5,200
ランス4.1,4.2	各3,800	各2,500

FM－TOWNS・MARTYシリーズ 新品・新作ソフトコーナー(一部の商品に、MARTY不可のものがあります)

愛姉妹～二人の果実～	7,800	4,700
アリスの舘3	4,800	3,100
YES!HG	8,800	5,400
ウイングコマンダー2	10,800	7,500
失われた楽園	7,800	4,700
エイミーと呼ばないでっ	8,800	5,400
悦楽の学園	8,800	5,400
学園KING	7,500	4,900
きゃんきゃんバニーVエクストラ	8,800	5,600
禁断の血族	8,800	5,400
GOKKO vol.1,2,3	各7,800	各4,700
三國志4	16,800	11,600
尋問遊戯	7,800	4,700
ZENITH－ゼニス－	8,000	4,900
XENON～ゼノン～	8,800	5,400
ツーショットダイアリー	8,800	5,400
D･P･S全部	6,800	4,500
デザイア～背徳の■旋～	8,800	5,400
De･Fana－デ･ファーナ－	8,800	5,400
テーマパーク	12,800	9,900
同級生	8,800	5,400
同級生2	9,800	6,300
闘神都市2	8,500	5,400
闘神都市2 そしてそれから	2,800	1,900
ドラゴンナイト4	8,800	5,400
野々村病院の人々	7,800	4,700
バーチャコール	7,800	4,700
VIPER(バイパー)－V6,V8 turbo RS	各7,800	各4,900
VIPER(バイパー)－V10 turbo RS	8,800	5,600
VIPER(バイパー)－GTS	8,800	5,600
Bacta1,2+VOICE	8,800	5,400
パワードール1,2	各11,800	各8,200
フォボス	8,800	5,400
ブランマーカー2	10,800	6,800
真奈美	7,800	4,700
夢幻泡影	7,500	5,000
メタルアイ1,2	各8,800	各5,400
妖獣戦記2(HD専用)	10,800	7,000
ランス4	7,500	5,000
ランス4.1,4.2	各3,800	各2,500
リビドー7	8,800	5,600
LUNATIC DAWN(ルナティックドーン)2	10,800	7,500
ロードス島戦記1,2	各12,600	各8,700
ワンパラウォーズ2	8,800	5,400

WINDOWS・DOS/Vシリーズ 新品・新作ソフトコーナー

THEXDER	WIN95	9,800	7,100
三國志5	WIN95	14,800	10,400
アイドル雀士スーチーパイスペシャル	WIN	7,800	5,200
垂美ときめきプリンセス	WIN	8,800	5,900
雷の戦士ライディ2	WIN	9,800	6,800
ウイニングポスト2プラス	WIN	12,800	9,300
宇宙怪盗ファニーBee	WIN	3,800	2,500
A列車でいこう4	WIN	8,800	6,100
女の子の仕組み	WIN	7,800	5,200
学園爆裂転校生	WIN	8,800	5,600
悦楽の学園	WIN	7,800	4,700
エンジェルクライシス	WIN	8,800	5,600
禁断の血族	WIN	6,800	4,500
ここは楽園荘	WIN	8,800	5,600
三國志孔明伝	WIN	12,800	8,900
SEEK 実写版	WIN	8,800	5,900
雀姫	WIN	7,800	5,200
提督の決断3	WIN	14,800	10,400
転校生	WIN	7,800	5,200
電脳美女ン	WIN	5,800	4,000
DORスペシャルエディション	WIN	7,800	4,900
DORベストセレクション 上巻	WIN	7,800	4,900
DORベストセレクション 下巻	WIN	7,800	4,900
娘々台風	WIN	6,800	4,500
ネバーランド	WIN	7,800	4,900
バーチャコール	WIN	5,800	4,100
花の記憶	WIN	8,800	5,600
パラダイスコール	WIN	7,800	5,200
VENUS VOICE	WIN	8,800	5,400
ムーンライトエナジー	WIN	5,800	4,000
夢幻夜想曲	WIN	8,800	5,400
林間学校	WIN	8,800	5,600
猟奇の檻	WIN	8,800	5,400
ルア	WIN	5,800	4,000
ルナティックドーン	WIN	8,800	6,100
愛姉妹～二人の果実～		7,800	4,700
RACラリー		9,800	7,800
アローン･イン･ザ･ダーク1,2		各12,800	各9,000
■作		8,800	5,400
失われた楽園		7,800	4,700
河原崎家の一族		7,800	4,700
緊縛の館		7,800	5,200
銀河英雄伝説4		14,800	10,400
銀河英雄伝説4EX		12,800	8,900
空母戦記		9,800	6,800
恋姫-Mystic Princess-		7,800	4,700
シムシティー2000 デラックス		10,800	7,800
ストライクコマンダー PLUS		9,800	7,800
聖少女戦隊レイカーズ		7,800	4,900
SEX		7,800	4,700
SEX2		7,800	4,700
ソーサルキングダム		8,800	5,600
太閤立志伝2		9,800	7,000
ダークフォース		9,800	6,800
Theme Park テーマパーク		12,800	9,000
天使たちの午後コレクションVOL.2		8,800	5,600
同級生		8,800	5,400
同級生2		9,800	6,200
信長の野望～天翔記		12,800	8,900
バレンタインキッス		7,800	4,700
パワードール2		11,800	8,200
ファーランドストーリー		9,800	6,800
Figure(フィギュア)		7,800	4,700
FERMION(フェルミオン)		7,800	4,700
Flight Light Plus		7,500	5,500
メビウスロイド		7,800	4,700
メリーゴーランド		7,800	5,200
レッスルエンジェルス スペシャル		8,800	5,600

申込方法

●上記リストの中からほしい商品を選び、その代金を■■■で現金書留か為替でプロップ通販までお送りください。その際、メモ程度でけっこうですので、郵便■号・住所・氏名・年令・■■番号・■■・メディア・商品名を明記して同封ください。

■代金引換(着払い)制度をご希望の方は、電話かハガキにてお申し込みください。その際、代引手数料50■円いただきます。ハガキでご注文の場合、ハガキの裏面に「代引希望」と書いてください。〔代引手数料は一回の発送なら何本でも500円です。〕

■■話でご注文の場合(代金引換)、夕方5時までなら当日発送いたします。

●■料は何本でも600円(北海道、九州は800円)となっております。発送は宅配急便を利用していますので、迅速かつ正確です。

●すでに発売になっているソフトと、未発売のソフトを同時にご注文いただく場合など、2回に分けて発送を希望される方は、送料を2回分同封ください。

●■品は全て税込みです。リストに載っていないソフトはお電話にて確認して下さい。(未発売のソフトを除く)

●商品の返品は一週間以内にお願いいたします。(送料はお客様負担にて。)手数料1,000円を差し引き、返金させていただきます。(ただし、開封した商品は返品できません。)

FOST

第一回 エデュテイメント・ソフトウェア コンテスト

(Education　　＋Entertainment　　)
×あなたの　　＝エデュテイメント・ソフトウェア

遊びながら学ぶ、学びながら楽しむ――マルチメディア時代になり、
"エデュテイメント"の要素はますます有用になっていきます。
マルチメディアの未来を、あなたが変える。今がチャンスです。

■主催　財団法人 科学技術融合振興財団
■協賛　アップルコンピュータ株式会社
　日本アイ・ビー・エム株式会社
　日本電気株式会社
　富士通株式会社
　株式会社 光栄
■後援　社団法人 マルチメディア・タイトル制作者連盟
　日本シミュレーション＆ゲーミング学会
　日本教育工学会

(財)科学技術融合振興財団は、シミュレーション＆ゲーミングの研究等をはじめ科学と技術の融合を通じて、社会の発展に貢献することを目的に[illegible]ております。[illegible]の普及啓発事業の[illegible]として、この度"エデュテイメント・ソフトウェア・コンテスト"を[illegible]ました。
マルチメディア時代の到来により、パソコン等のマルチメディア機器が急[illegible]普及しつつある今日、パソコン[illegible]が家庭や産学一体となった情報社会において、ますます注目を[illegible]つつあります。
本コンテストは、教育(Education)と娯楽(Entertainment)を融合させた、今後[illegible]である『エデュテイメント・ソフトウェア』[illegible]、その[illegible]動を通じて[illegible]さまのご参加をお待ちしています。

まずは、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記して、下記までお送りください。応募要項、申込書を別途ご送付いたします。

■送り先　〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24
　財団法人 科学技術融合振興財団
　エデュテイメント・ソフトウェア・コンテスト係
■応募作品　未発表のものに限ります。個人、団体を問いません。他人の作品の盗作コピー等の違法行為は失格となります。なお、応募作品の著作権は、応募者に帰属いたします。
■応募締切　1996年12月31日(当日消印有効)
■入賞発表／授賞式　1997年2月
■表彰

賞	作品数	賞金
大　賞	1作品	賞金 100万円
優秀賞	1作品	賞金 50万円
審査委員賞	2作品	賞金各10万円
奨励賞	若干	

お問い合わせ先　財団法人 科学技術融合振興財団事務局 丸山まで TEL.045(562)5432 FAX.045(562)6132

一番安いと宣言します//即日発送・発売日お届けを原則に努力します//

本誌広告有効期限1996年■月■日まで

マルチメディアの総合通販

発売日お届け・即日発送厳守の超特急も可能(遠隔地を除く)
代金引換・特急手配・指定日配達・夜間配達・午前午後指定も可

通販部営業のご案内(各200円切手にて資料送付)
TVゲーム・パソコンゲーム・各種ソフト・本体・用品・書籍・通販レンタルビデオ・CD・LD・ビデオ・その他アニメ関連商品のすべてを新品中古ともに取り扱い

インターネット事業部開設
IP接続・ホームページ開設・システム導入コンサルティング・各種契約管理代行等、インターネットの事ならご相談ください

インターネットでゲーム情報提供
http://www.asahi-net.or.jp/~MQ6K-MYS/
新作発売日、人気情報、売価その他情報いっぱい

INTERNET E-MALE ADDRESS
kyn04034 @ niftyserve.or.jp
パソコン通信にての注文歓迎します

新作&名作コーナー

ソフト名	売価	98	98C	TOWN	WIN	MAC	DOS/V
R2	7,100				★		
Iron Assault 日本語版	10,200	03/22	03/?				03/?
ADVANCED POWER DOLLS2	6,000	04/05					
アニメ美人〜パイオニアLDC編〜	4,200				★	★	
亜美ときめきパソコンプリンセス	5,700				■		
American Custom Bike	4,900				03/20		
アローン イン ザ ダーク3 日本語	7,200		★				★
アンジェリーク スペシャル WIN95	5,600				03/29		
イース マテリアルコレクション2 WIN95対応	4,000				03/29		
イース MIDIコレクション	3,400				★		
Yellow Brick Road!	2,600				04/05	04/05	
1942:ザ パシフィック エアー ウォー	10,200		03/中				
インディカーレーシング2	6,400						★
INFERNO CD	6,800		03/29				
ウェディングビーチ	9,600	★					
ウイニングポスト2 PLUS	8,800	★					
ウイニングポスト2 PLUS	9,300				03/29	03/29	
エーゲ海の雫 98	7,100	03/15					
エーゲ海の雫	9,300				★	★	
A4 WIN95対応	7,000				★		
英雄伝説4 朱紅い雫	8,500	04/26	04/26				
英雄伝説 マテリアルコレクション	4,000				★		
江戸ていめんと	5,500				03/21	03/21	
NBA Live96	5,400						★
F-15 ストライクイーグル■ CD	8,500		★				
エミット SET	11,000		★	★	★		
風のユクエ 草ナギ琢仁漂泊の記憶	7,100				03/15	★	
かんぺき赤ずきんチャチャ	5,400				★	★	
キランディア2 CD	6,800		★				
キングスクエスト7 CD 日本語版	8,300				03/22	03/?	
銀河英雄伝説4 EX SET	9,900	★	★				
銀河英雄伝説 SCREENN SEVER2 CD	4,000				05/?		
クラシック・ロード4	8,600	★	★				
Chronicles(クロニクルズ)怪獣年代記	5,200				04/25	04/25	
GRAND PRIX2 MANAGER	6,400				03/?		
GRAND PRIX2 MANAGER	7,000						03/?
軍事資料D.B.1 第二次大戦・太平洋■	6,500	03/15					
競馬ドキュメント 競走馬編 Ver.2	14,400				03/13		
ケルトの聖戦 CD	7,100				03/22		
光栄CD-ROMコレクション Vol.4〜6	各3,500				04/05	04/05	
琥珀色の■■ WIN95	4,900				03/29		
コマンドアンドコンカー(日本語版)	10,800						03/?
コミックオン Vol.1	3,000				★	★	
3*3アイズ 吸精公主 CD	7,800				03/?		
3*3アイズ 三只眼變成 WIN	6,400				★		
三国志4 WITH パワーアップキット WIN95	10,800				★		
三國演義 青龍の誓い	10,800				03/15		
三国志5	10,300	★	★				
三国志5 CD	10,800				★	03/15	
三国志5&三国志リターンズ	12,200				03/15		
三国志 孔明伝	9,300		03/29		04/05	03/29	
三国志 スクリーンセーバー	3,500				04/05		
三国志 リターンズ	4,900				★	03/29	
ザ ハイヴウォーズ WIN95専用	9,600				04/19		
ショックウェーブアサルト	7,100				03/29	03/29	
システムショック	9,900		05/17	05/17			
シムシティ2000&シムタウン	10,800				03/?	03/?	
シムシティ2000 SP	7,100				03/22		
シムシティ2000&シムシティリターンズ	7,800				03/?		
シムシティー2000 アーバンリニュアルキット	3,500				★		
シムシティー2000 95キャンペーン	6,400				★		
シムタウン 95専用	7,100				03/22		
シムタウン&シムシティリターンズ	7,800				03/?		
新世紀エヴァンゲリオンコレクタティスク1	4,900				★	★	
新世紀エヴァンゲリオンコレクタティスク2	4,900				03/29	★	
■秘の世界 エルハザード	9,100		03/22				
ジャングルゲーム	4,300				03/?		
雀豪4	7,100				★	03/?	
雀道2	6,800				★	03/15	
SNOW RIDERS	3,700				03/29	03/29	
3Dウルトラピンボール	8,300				★	★	
声優ROM	各3,700				★		
戦略将棋 for Windows95	7,600				★		
太閤立志伝2	6,800				★		
太平洋の嵐2	8,500	★	★	96/?			★
太平洋の嵐2 シナリオ集1	2,700	03/?					
太平洋の嵐2	9,300				04/?		
武内直子「セーラームーン」CD-ROM原画集	4,500				★		
TOWER-航空管制塔シミュレーション-	6,800				★		
大戦略 FOR WINDOWS	6,800				★		
大戦略5 WIN95対応版	9,300				★		
中央競馬完全ガイド'95(データ更新版)	8,800				04/01		
TFX EURO FIGHTER2000	6,800	03/?					★
提督の決断2&■■の決断3	14,400				03/29		
■■の■■3	10,300	★	★				
提督の決断3 WIN	10,800				03/29		
Thexder	8,300				★		
天地無用!魎皇鬼ごくらくCD-ROM2	6,600				03/22	03/22	
天地無用!魎皇鬼 DAY AFTER DAY	4,200				★	★	
ディエス イレ CD	7,300		★				
デュエル サクセッション	6,500	03/23					
Digital MORPH	18,100				03/?		
トップをねらえ! ■■CD-ROM	7,100				03/31		
トータルディストーション 完全日本語版	8,800				★	★	
DOOM2 WIN95版	7,100				03/31		
ドラゴンスレイヤー英雄伝説3 リニューアル	8,500	★	★				
ドラゴンロア	9,600		04/19				04/19
日本プロレス全史	11,200				03/?	★	
ノクトロポリス DOS/V	7,800						★
ノクトロポリス	9,300	03/?	06/07				
信長の野望 天翔記 パワーアップキット	4,400				★	03/22	

ソフト名	売価	98	98C	TOWN	WIN	MAC	DOS/V
信長の野望天翔記WITH POWER UP KIT	11,500				■	03/22	
信長の野望 天翔記 TOWNS	10,300			★			
信長の野望 スクリーンセーバー	3,500				04/05		
信長の野望 リターンズ	4,400				★	03/29	
NOMO 1996 Next Challenge	4,800				04/03	04/03	
ハープーン2 DELUXE PLUS CD	10,300	03/?	03/?				■
BIOBATTLER(バイオバトラー)	9,300				03/?	03/?	
バイオフォージ	7,100						04/26
バリューセット 三國志 V&リターンズ	11,700				03/15		
バリューセット 提督の決断II&III	13,800				03/15		
バリューセット信長の野望天翔記&リターン	10,300				03/15		
パドックノート■ Ver.2	7,800				04/上	05/上	
POWER CLIMB	9,600				03/29		
パワードール2 DASH	6,000	★					
パワードール マニアキット	3,700				★		
ファーランドストーリー スクリーンセーバー	4,000				03/15		
ファーランドストーリー伝記	6,500						03/中
フィニッシュホールド2 タッグ	7,500	03/22					
フライトアンリミテッド NEW	7,800						03/?
FULL TILT 3D PINBALL(完全日本語版)	7,000				03/22	04/上	
ブラック・ゾーン	7,300						03/?
ブランディッシュ MIDI コレクション	3,400				03/29		
ブルー シカゴ ブルース	5,600				★	★	
ぷよぷよ通	5,200		★				★
プリンセスメーカー2 WIN	10,800				★		
ボイスクロック1〜2	各3,700				★		
ボイスコレクション1〜7	各3,400				★		
ボイスコレクション8〜9	各3,500				03/22	03/22	
ポリクローム	7,800				04/22		
マイホーム ドリーム2	10,200	★					
マクロス7 ミレーヌ・バーチャルポケット	4,900				★	★	
マクロス7〜ミレーヌ・グラデュエーション〜	4,900				03/15	03/15	
マジックカーペットDX	10,200	04/25					04/25
■ねき猫の小判	4,700				03/22		
魔法少女プリティーサミー 前/後編	各7,200	★	★				
魔法の天使 クリーミーマミ2	6,500	03/?					
マンハッタンレクイエム WIN'95	4,700				★		
無人島物語 TOWNS/98 CD	10,600			★			
無人島物語3	9,600	03/15					
メタルマリーン 日本語版	5,600				★		
メビウスリンク2	3,900				03/?		
メルクリウスプリティー WIN	6,800				04/22		
メンゾベランザン	10,800		★	★			★
もんじゃ VOL.1 CD	5,800	★			03/29		
USネイビーファイターズ GOLD 日本語版	9,900		04/26				★
リトル・デビル	7,100						★
リトル ビッグ アドベンチャー	10,200		★	★			★
ルナティックドーン WIN95	6,600				★		
レガム(LEGAM)	6,700	★					
キランディア3	9,300	03/16	03/16				04/26
連合艦隊全記録1941〜1945	7,100				04/25		
Rock'n Jam	4,500				03/?		
Lode Runner On-Line	7,000				★	04/12	
ローマは一日にして成らず	7,900	★					
ロクスアルバ外伝	5,200	★					
WORMS	7,100				★	★	★
忘れえぬ炎(HD専用)	8,500	04/19					

美少女18禁コーナー

ソフト名	売価	98	98C	TOWN	WIN	MAC	DOS/V
あいちゃん for Me	5,300	03/?	03/?				
アイ■雀士スーチーパイSpecial	5,200			03/22	03/22		
赤い水晶の■	5,700	03/29					
悪夢〜青い果実の散花〜	6,400	04/26	04/26				
アナトミックドール	3,000				03/21	03/21	
■■ 傷心の天使	未定	04/26					
あゆみちゃん物■	2,900				06/07		
アリスの館3 CD	3,300		★	★	★		
アンビバレンツ	2,900				05/10		
EVE burst error	5,500	★					
雷の戦士ライディ2	6,100	★					
雷の戦士ライディ■	Ⓜ6,800		03/22	03/22	03/22		
■■向上■■会アートブック7	2,300				05/?	05/?	
インモラル2 WIN95対応	3,700				03/15	03/15	
ウェーバー	未定	04/下			04/下		
宇宙怪盗ファニーBee	2,900				04/12		
裏マンション 発禁(仮題)	5,600				04/?	04/?	
ヴァージン2	6,300	★					
VIRTUAL VALERIE2	3,700				04/05	04/05	
ヴァーチャルコール	3,800				04/26		
ヴァーチャルコール2	5,500	★	★	★			
ヴァーチャ■ヴァレリー1 リニュアル	3,700				03/15	03/15	
VENUS VOICE	5,500				★	★	
VRデートメイクラブ	5,800	★			04/?		
X-GIRL	5,500	04/19	05/?				
ACE OF SPADES	5,300	★			03/22		
エイミーと呼ばないでっ9821兼用	Ⓜ5,500		★	★			
エスケイプ!	4,900	★					
Esの方程式	5,300	04/?					
悦楽の学園 WIN	4,900				04/12		
MG BOX	4,700	★					
ERECT MAGAZINE11	2,900				04/05	04/05	
えんじぇるないと	5,800	04/05					
エンジェルクライシス WIN95	6,400				★		
オー!きつね様	5,800	04/?					
王■源史の■	4,700	03/22					
カスタムメイト3	5,500	★					
■奈子	4,900	★	03/22				
カナン 約束の地	5,800	04/26					
カミングハート	4,900	★					
殻の中の小鳥	5,200	★					
河原崎家の一族 WINDOWS	5,600				★		
監禁	4,900	★					
監禁	5,400				★	★	

ソフト名	売価	98	98C	TOWN	WIN	MAC	DOS/V
監禁地下室	4,900				03/25	03/25	
監獄カントリークラブ	5,200	★					
官能姫	4,400				03/22	03/22	
ガーディアンリコール	7,900	03/?	03/?				
学園ソドム	4,800	★					
学園KING 日出彦学校をつくる	4,800	06/07	06/07	06/07			
学園トライアングル	5,800	★					
学園爆烈転校生	Ⓜ5,500		★	★	★		
学園美少女制服図鑑 制服アイドルをさがせ	6,400				03/25		
CAL1.2+PAL	5,800				★		
きゃんきゃんバニー PRIMO	5,500	04/下		04/下	04/下		
脅迫	5,200	04/26					
機甲装神ヴァルカイザー2	5,200	03/?					
禁断の血族2	5,500	04/05					
禁断の血族 WIN95専用	4,400				★		
緊縛の館	5,300	★					03/?
くすり指の教科書 CD	Ⓜ4,900	04/05	04/05	04/05	04/05		
くりぃむレモン マンガ家ベストヒット	4,900				★	★	
クリスタルリナール 逢魔の迷宮	Ⓜ6,100	★	★	★	★		
クロームパラダイス 銀白色の楽園	6,500	★					
クローンドール	5,800	★					
グランシード	5,800	03/22					
こうかん日記 聖夜をあなたと	6,300	★					
拘束 悦びの淫液	4,700	★					
拘束 悦びの淫声 CD	4,700		★				
拘束 淫曲壁紙集、画廊、濃縮版	各2,700		04/05				
拘束超人	5,200	04/下					
ここは楽園荘 CD	Ⓜ5,800		★	★	★		
ここは楽園荘2	5,200	★					
ここは楽園荘2 CD	Ⓜ5,800		04/05	04/05	04/05		
三姉妹	5,800	★					03/22
雑音領域 CD	Ⓜ5,500		★	★	★		
少女失禁 聖なる折檻の犠牲者	4,900				03/25	03/25	
69の奴隷	4,400				04/10	04/10	
シーク 地下室のメス奴隷達	4,800	★					
SEEK 実写版	6,400				04/05		
雫	5,800	★					
真 淫獣聖戦〜ツインエンジェル〜	3,000				★	★	
真 妖獣教室2 ASH RETURNS	3,700				04/05		
真 妖獣教室3	3,000				04/26	04/26	
雀姫レディースマージャンリーグ	5,600				03/?		
尋問遊戯	4,900	★	★	★			
好き	5,700	03/22					
School Days〜友里・理佳・かおり〜	4,800	04/19					
STAR TRAP	5,700	★					
スノーメモリー	5,800	★					
スレイヴ4	2,300				04/19	04/19	
SEX2	5,400	★	★				★
聖少女戦隊レイカース3	5,800	04/12					
相剋(そうこく)	5,800	03/?					
卒業旅行	5,200	03/22					
タブー(禁)HD専用 WIN95	未定				03/下		
Diver'S	5,600				03/30		
DAG No.3(ダグ)色数向上委員会	2,900				04/19	04/19	
堕落の国アンジー	4,800	04/19	04/19				
ツーショットダイアリー2 メモリー1/4、2/4	各3,900	★					
ツーショットダイアリー2 メモリー3/4	3,900	03/?					
ツーショットダイアリー2 メモリー4/4	3,900	04/?					
TRUE LOVE ■■物語	4,900	★	★		04/?	04/?	
転校生	5,600				03/22		
TEMPTAITION Vol.1	3,700				03/29	03/29	
D.P.S.全部	4,600	★	★	★	★		
DAG VOL3 色数向上委員会	2,900				03/?	03/?	
DIGITAL HURRICANE Vol.3	3,000				04/26	04/26	
デンジェル(DANGEL)	Ⓜ5,600	★		03/?			
トップをねらえ 農■CD-ROM大図鑑	7,100				03/15	03/15	
闘神都市2 CD	Ⓜ5,500	★	★	★			
■■都市 そしてそれから	2,000	★	★	★	★		
トライ ディー	5,800	04/?					
トワイライト・ホテル	5,500	05/24	06/07	06/07	06/07		
トラベルジャンクッション	4,900	03/?					
トリガー2 CD	Ⓜ5,500		★	★			
XXX Vol.8	3,000				03/29	03/29	
DOR SPECIAL EDITION WIN	5,600				03/26		
DOR ベストセレクション 上巻 下巻	各5,600				04/26		
同級生2	6,100			★			
■■生2 DOS/V	6,700						★
同級生2 HD版、FD版	各6,000	★					
どきどきバケーション	Ⓜ4,900	★		★			
ナイトスレイブ	5,800	★					
七英雄物語2	5,500	★					
七英雄物語	5,500	★			05/17		

ソフト名	売価	98	98C	TOWN	WIN	MAC	DOS/V
な■麻雀	5,600	★		★	★	★	
ネバーランド CD	Ⓜ5,300		★	★	★		
■■-Erect Magazine番外編スーパーレズ-	2,900				04/18	04/18	
野々村病院の人々 WIN	5,300				★		
ハートでロン CD	Ⓜ5,500		★	★			
ハーレムブレード	5,800	03/22					
花の記憶 CD	Ⓜ5,800		★	★	★		
HONEY 星野杏里	2,900				03/29	03/29	
ハメ蔵2	5,600				03/15	03/15	
晴れのち胸さわぎ	4,900	★					
VIPER-BTR-魔法の賭博師トトカル☆チョミ-	4,900	03/26					
バウンティはんたぁ ルディ	5,200	04/中					
バクタ1&2+VOICE	Ⓜ5,500		★	★			
バレンタインキッス バースデイズ2	4,900	★					★
パパラッチ	5,300	03/中	03/?				
パワースレイブ	6,100	★					
緋色の姉妹	5,200	★					
VIPER-V16	6,100	★					
VENUS2	4,900	04/下					
Pixy Gals	2,900				04/05	04/05	
Fuck Fan Vol.6	4,4■■				04/12	04/12	
フェアリテール リミックス2	3,200				05/?		
フェロモン Vol.4	4,400				04/12	04/12	
BLIND GAMES	4,900	04/?					
ブランマーカー2 CD	Ⓜ6,800		★	★			
ブリガンティ(BRIGANTY)	5,800	★					
BLUE RUINS	5,800	04/05					
プリズン5	3,700			★	03/?	03/?	
ぷりんせすでんじゃあ CD	4,000			04/19	04/19	04/19	
変態裁判	4,400				04/05	04/05	
PERSONA	6,000	★					
放課後は別の■	5,200	★					
星の砂物語3	Ⓜ5,500	★	★	★	★		
BODY TALK Vol.4	3,000				05/24	05/24	
ポニーテールアンソロジー Vol.1〜3	各3,200		04/?				
麻雀幻想曲3	5,500	★	★	★			
麻雀スポーツ	4,000	03/22		03/22			
マイム(舞夢)	5,600	★					
■■狩りの夜に	5,200	★					
魔法少女B子	5,200	★					
マリンルージュ	4,900	★					
マリンルージュ WIN	5,600				03/?		
マル禁2	5,600				03/22	03/22	
みっくすキャンディ	2,700				04/05		
水■■■	2,300				04/12	04/12	
ミラージュ2 WIN	5,600				03/?		
MOON GATE	5,500	★					
ムーンライトエナジー2	4,000				04/26		
ムーンライトエナジー2	5,800	★	■	04/?		04/26	
■幻夜想曲	5,600	★					
夢幻泡影	4,800	★	★	★	★		
迷走都市	6,000	★		★			
召使い1〜3リニューアル	各3,700				03/15		
牝猫秘書室	5,800	★					
メタ女-府立メタトポロジ大学付属女子校SP	6,100	★					
メモリーズ MEMORIES	5,300	★					
メリーゴーランド	5,200	★					
メリーゴーランド CD 98&DOS/V	6,500	★	★				★
桃色診察室24時	4,400				03/?	03/?	
ユーロウ(■■)	5,200	06/14	06/21				
■獣戦記2 ■明の戦士たち	6,100	★					
妖■戦記2 黎明の戦士たち CD	Ⓜ8,100		★	★			
LOVE JUICE3	2,900				03/22	03/22	
LOVE PHANTOM	6,000	04/19					
ランス4.1〜4.2	各2,600	★	★	★	★		
猟奇の檻	6,400				★		
リイナ クリスタル	5,300	03/22					
■■(今村■恵)	2,900				04/26	04/26	
リザレクト	6,000				03/30		
リビドー7 インパクト	5,600	★					
リボン	5,500	★	★		03/22		
林間学校 CD	Ⓜ6,400		★	★	■		
リングアウト WIN95	4,400				04/12		
ルージュの伝説	5,500	04/19					
ルージュの伝説 WIN95	7,000				05/17		
LUA(ルア)	4,000				03/29	03/29	
レッグディッシュVol.2〜■■ウォッチング〜	3,000				03/15	03/15	
レッドゾーンのクライマックス大全集1〜2	各4,100		★				
麗獣 ツイン■ード	5,200	★					
レモンエンジェルパラダイス	6,300				★	★	
Y.Bマガジン Vol.9	3,000				04/19	04/19	
わくわく麻雀パニック!2・刻・視・夢・想・	未定	04/05					

アークの ACCESS CARD会員募集中

- 会■だけの特別サービスを提供
  ■■だけの特別セールのご案内や特別割引を実施いたします。
- 多彩なお支払い方法が選べます
  ■■■留・■■振込・■便振替等の先払いや代金引換払いの他、アーク通販独自の1■■以内後払いや銀行自動引落(実施準備中)をご使用いただけます。
- 入会金・年会費等■料
  入会金や年会費等一切無料です。
- フリーダイヤルでのご注文受け付け
  カードに記載のフリーダイヤルでご注文ができます。
- 各種サービスの無料提供
  アーク■■提供のソフト新作情報等、Q2ダイヤルサービスを■■の方に限り無料で使用できます。
- 全国のCD・ATMでキャッシングサービス
  オリコ提携の都市銀行をはじめ、全国28,500台のCD・ATMでキャッシングできます。
- クレジットローンに敏速に対応
  今後のクレジット払いでのお申し込みに■■の方なら敏速に対応できます。

入会ご希望の方はお知らせください。申込書をお送りします。

ご注文とお支払方法

後払い
- 電話・FAX・葉書・手紙等によりご注文ください。
- 代金引換払い手数料　1回につき500円加算
- クレジットカード払い手数料　1回1万円につき500円加算
- ACCESSカード払い手数料　1回1万円につき500円加算

送料1本=600円(800)2本=1,200円(1,500)3本以上=1,500円(2,000)
未発売商品は1本につき600円(800)
お支払い額は商品代金+送料+後払い手数料の合計です。

先払い
- 現金書留　現金書留に注文書を同封してください。
- 郵便振込　通信らんに注文商品をご記入ください。
- 銀行振込　電話・FAX等にて住所・氏名・注文商品をお知らせください。

送料1本=600円(800)2本=1,200円(1,500)3本以上=1,500円(2,000)
同時発送なら何本でも600円(800)
未発売商品は1本につき600円(800)
お支払い額は商品代金+送料の合計です。
( )内は北海道・沖縄及び遠かく離島料金です。
この広告の売価は全て消費税を含んでいます。

お願いとご注意

- 18歳未満の方は保護者の確認が必要です。
- 販売価格は変更される場合がありますのでご注文前に電話にて確認してください。
- 発売中商品のキャンセル変更はできません。
- 新作予約キャンセル変更は発売日の5日前まで可能です。
- 発売予定日は変更になることがあります。
- クレジットカード払いの場合署名をいただくことがあります。
- 遠かく地・離島及び道路事情により予定より配達が遅れる場合があります。
- アクセスカードに入会されるとお得なサービスが可能ですのでぜひご入会ください。

各種配達指定

- 期日指定(500円加算)
- 午前・午後・夜間の配達指定(500円加算)
- 特急配達指定(1,000円加算)
- 後払いの同時発送指定(500円加算)

取り扱いクレジットカード

VISA

ACCESS事業部直営店
中古ソフト3,000本・新品ソフト・アニメビデオ・アニメLD・アニメゲーム関連CDがいっぱい//
アニメビデオレンタルもあり、ご来店ください。

JR高槻駅北口歩1分　第一勧銀宝くじ売り場向い　ミドリヒル2F　西武百貨店　JR高槻駅　松坂屋　至大阪20分　至京都20分

店内営業時間　PM1:00〜PM7:00 年中無休

ご送金先

第一勧業銀行高槻支店　(普)1147114
三和銀行高槻支店　(普)3885832
さくら銀行高槻支店　(普)6435495
郵便振替口■番号　00900-6-103169
〒569-11 大阪府高槻市芥川町1-14-27
アーク株式会社　通販部

ARK
アーク株式会社
ACCESS事業部
〒569-11
大阪府高槻市芥川町1丁目14番27号
TEL0726-81-0471
FAX0726-81-0406
営業時間 平日AM10:00〜PM8:00 日・祝PM1:00〜PM7:00
正月3ケ日間以外年中無休

ASCII

DTP辞典

小笠原 治 監修　アスキー[illegible]編集部 編　定価3,200円

コンピュータ、[illegible]、デザイン、レイアウト、画像処理、製版、印刷など、本格的にDTPをはじめるために必要な事項を項目別に紹介します。見出し語約800に広範囲な知識を網羅し、わかりやすく解説しました。実際の作業に役立つDTPスケール付きです。

入門C言語〈改訂新版〉

三田典玄 著　定価1,600円

C言語を覚えるのに絶対必要なキーワードを選びだし、実例を挙げながら詳しく解説します。実際に実行させても、本を読むだけでもC言語を操るための基礎体力がメキメキ向上。標準規格であるANSI Cコンパイラに対応しています。

実習C言語〈改訂新版〉

三田典玄 著　定価1,900円

C言語のトータルなリファレンスブックです。Cの文法やプログラミング手法などについて詳しく解説しているので、プログラミング現場での座右の書として活用できます。処理系別関数などの詳細な資料付き。

応用C言語〈改訂新版〉

三田典玄 [illegible]　定価2,300円

実際のプログラミングで遭遇する問題点と、必要な知識を、日本語処理やUNIXなど具体的なテーマで分類して掘り下げます。

はじめて読むC言語

[illegible]地輝尚 著　定価1,800円

特定の機種や処理系によらず、関数や制御構造などの文法的基礎から[illegible]解説します。さらに、メモリ、OSも含むコンピュータの仕組み、理解しておきたいC言語の根本的な構造まで、[illegible]な図解をまじえ一歩踏み込んで解説します。

ONE UPシリーズ

ワンポイントC言語　ポインタと構造体

三田典玄 [illegible]　定価1,500円

C言語の最大の難関ともいえるポインタと構造体の知識を実践的な解説と豊富な図解で、すぐにプログラムに生かせるように解説しました。「入門」「実習」「応用C言語」の副読本として最適です。

INSIDE VISUAL C++ 1.5

【CD-ROM付属】

David J. Kruglinski [illegible]　榊 正憲/梅原 系 共訳　定価 6,800円

新世代Windows SDK。マルチプラットフォームで機能するMFCクラス群の現実的な活用法を解説。新たにODBC、OLE2にも対応。32bitのWindowsやNT上で16bitアプリケーションを開発可能なVer1.5対応のリニューアル版です。プログラミングテクニックやサンプルを満載しました。

Microsoft Visual C++ ランタイムライブラリリファレンス Version1

マイクロソフト(株) 監修　定価9,800円

Windows、MS-DOSの標準的な開発向け処理系が大幅にバージョンアップ。そのプログラミングに必要な、BIOS系を除くすべての関数を詳細に解説した最新のランタイムライブラリです。

Standard C プログラマーズリファレンス

P.J.Plauger/Jim Brodie 共著　虎岩 登 訳　定価2,800円

C言語の言語仕様から標準ライブラリ、マクロ、移植性を高める上での問題点、将来追加されるであろう予約名まで、ANSI、ISO等に準拠したC言語の世界基準規格の標準リファレンスです。

The Microsoft Guide to C++プログラミング

Kaare Christian 著　スーパーアスキー[illegible]部 訳　定価4,800円

オブジェクト指向の基礎概念とC++の文法にとどまらず、事例に即した解法と具体的なコードを多数掲載しました。MFCを使ったプログラミングにも言及しています。

Dr.JamsaのC++超入門

Kris Jamsa 著　春木良且/佐藤東九男 共訳　定価2,500円

C++の基本からオブジェクト指向プログラミングまでを35のレッスンでやさしく解説しました。プログラミング初心者、C++がはじめての方でも、無理なく学習できるようにプログラム例を豊富に掲載しています。Boland C++、MS-C/C++などに対応しています。

C++フライトシミュレータプログラミング

【3.5-2HD付属】

Christopher Lampton [illegible]　アスキー[illegible]編集部 訳　定価4,800円

実際に遊べるフライトシミュレータを作成するまでを段階的に解説した、日本初の本格的フライトシミュレータプログラミングの学習書です。プログラミングに必要とされる3DのCGサウンド、アニメーションなど非常に多彩な知識全般を網羅的に解説しています。

Visual C++ プログラミング入門

【3.5-2DD付属】

桜田幸嗣/田口景介 共著　定価3,600円

Visual C++が提供する3つのツールの利用法から、Windowsアプリケーションの構造とその動作原理、ファイルの入出力など、Visual C++的なクラスの設計までを詳しく解説しました。Windowsアプリケーション開発環境を使いこなすための入門書です。

C言語を256倍使うための本

福崎俊博/梅原 系/山田伸一郎 共著　定価1,100円

マイクロソフトCコンパイラをベースとして、C言語を使いこなすための"四十八手"を一挙公開します。総論、プリプロセッサ、コーディングなど、入門書レベルを卒業し、中級レベルへのステップアップをしようという方には最適の1冊です。

コードコンプリート

Steve McConnell 著　石川 勝 訳　定価7,800円

ソフトウェアの品質管理、プログラミングを考える方法、ルーチン作りのステップ、コードチューニングテクニックとその戦略にいたるまで、コンピュータサイエンスの成果を現場のプログラミングに活かすソフトウェア開発技法の秘密を一挙公開します！

Windows1001Tips 下

Kris Jamsa 著　アスキー書籍編集部 監訳　定価3,500円

Windowsの性能を120%引き出す小技、裏技1001個を厳選・収録しました。下巻では、Windowsの操作環境をカスタマイズするINIファイルの設定方法を始め、パワーユーザー向けのTip(532個)を収録しています。PC-9800シリーズ、DOS/Vに対応。

Inside OLE2

【CD-ROM付属】

Kraig Brockschmidt 著　長尾高弘 訳　定価8,900円

Windows3.1にかわる新しいWindowsとしてWindows 95が注目されている。このWindows 95の基幹テクノロジーといわれているのがOLE2です。OLE2の基礎から応用までを6Mバイトを越えるサンプルソースコードをもとに解説したWindowsプログラマー必読の1冊です。

GUIデザインのお作法

Mark Minasi 著　アスキー書籍編集部 訳　定価2,500円

Windowsプログラムでの、メニュー、ダイアログ、コントロールなどの使いやすさを決定するGUIデザインのルールを豊富な実例を挙げて、懇切丁寧に解説します。プログラマーだけでなくすべてのWindowsユーザー必携の書です。

パーソナル電子出版ツールのスタンダード　【CD-ROM付属】

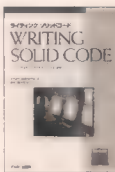
Microsoft Multimedia Viewer Ver.2.0ブック

for Windows 3.1

秋山耕一/広野忠敏/海江田一詩 共著　アスキー書籍編集部 編　定価5,800円

ハイパーテキスト機能を活かしたタイトルや、強力な検索機能が必要な電子出版物が簡単に作れるオーサリングツールMicrosoft Multimedia Viewer Publishing Toolkit Version2.0日本語版を完全収録し、その操作を解説したCD-ROM付き書籍です。

ライティング ソリッドコード

Steve Magyire 著　関本健太郎 訳　定価2,800円

ソフトウェアの複雑化、大型化にともなって増加するバグを根絶するために、米マイクロソフト社が実践しているプログラミングノウハウを一挙に公開。バグに悩むプログラマの方々や、製品管理で悩むマネージャーの方々にぜひともお勧めしたい必読の書。

Windows マルチメディア・プログラミング

【CD-ROM付属】

Steve Rimmer 著　最上 晃 訳　定価4,800円

WAVEファイル、MIDIデータ、ビデオ、Photo-CDなどのプレーヤーを作成するためのプログラミングの基礎を実例を挙げながらやさしく解説。Boland C++によるソースコードやサンプルプログラム、サンプルデータを付属のCD-ROMに収録。

WINDOWS NT 3.5 オフィシャルコースウェア

【3.5-2DD付属】

Catapalt,Inc. 著　小川晃夫 訳　定価3,980円

最強のOS、Microsoft Windows NTを最短時間で修得するためのコースウェアです。全13レッスン/9時間でWindows NTの基礎から自由自在に操作するテクニックまでをステップ・バイ・ステップで学習できます。いますぐWindows NTを使いたいという方に最適です。

Windows NTオンラインソフトウェア厳選ライブラリ

【CD-ROM付属】

本田■一 著　WindowsMagazine編集部 編　定価3,800円

選りすぐりのWindows NT対応32ビットソフトウェアをCD-ROMに収録しました。Windows 3.1で好評のFileVisorやRipBARの32ビット版や、ネットワーク対応ゲーム、UNIXライクな便利ツールなど、ビギナーからエンジニアまで楽しめるバラエティに富んだ収録内容です。

Windows/Windows NT ネットワーク実践ガイド

田中　亘著　定価2,800円

NTとWindows3.1+LAN Managerのネットワーク接続法から、NetWare、Macintosh、UNIX等との接続まで紹介した、小規模LAN構築のための1冊です。Windows3.1/Windows NT 3.5対応しています。

Windows NT3.5 オフィシャルガイド

Craug Stinson 著　(株)イデア・インスティテュート 訳　定価7,800円

Windows NT Workstation Ver3.5による、ファイル管理、ネットワーク、アプリケーションの実行などの基礎から応用、さらには、セキュリティ管理や大量なファイルのバックアップ方法などを豊富な画面例で詳細に解説します。初心者からパワーユーザーまでこれ1冊でパーフェクトです。

INSIDE WINDOWS NT ファイルシステム

Helen Custer 著　小畑喜一/五十嵐 幸 監訳　大西照代 訳　定価1,500円

姉妹本の「INSIDE WINDOWS NT」では解説することのできなかったNTのファイルシステムについての概念や機能を解説します。NTFSのモデル、データ復旧機能、フォールトトレラントディスク、データ圧縮などのトッピックをNT 3.5の最新情報を交えて解説しました。

ADVANCED WINDOWS NT

【3.5インチ2HD付属】

Jeffrey Richter 著　梅原 系/鈴木慎司/長尾高弘 共訳　定価6,800円

Windows NTのファイルアクセスやメモリ管理は？　マルチタスクのプロセスやスレッド処理は？　そのためにどんなAPIが使えるのか？　すぐにWindows NTでプログラミングしたい、しなければならないというプロフェッショナルなプログラマーのための1冊です。

MS-DOS6 快適設定術

Dan Gookin 著　梅原 系 訳　定価3,400円

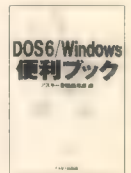
好評「Windows快適設定術」の著者ダン・グーキンが、MS-DOS6.2の機能を徹底解説します。DoubleSpace、DeFrag、マルチコンフィグなどの新機能・新ユーティリティーを中心に解説しています。MS-DOS/V6.2に対応しています。

使えるMS-DOS6.2入門

Dan Gookin 著　クオリティー株式会社 訳　定価2,900円
ログインターナショナル 監訳

実用本位、使う人の立場に立った日本語MS-DOS6.2入門書です。困ったら、とりあえず目次と索引を眺めて、自分に必要と思われるところを拾い読みするだけで、悩みは解決。とにかく使いたい人のためのスーパーリファレンスです。

DOS6/Windows便利ブック

アスキー書籍編集部 編　定価1,000円

パソコンを使いこなすためには欠かすことのできないDOS6のコマンドリファレンスをコンパクトに凝縮しました。これ1冊でNEC版MS-DOS6.2はもちろんのこと、MS-DOS6.2/VやIBM PC-DOS J6.3/Vにも対応しています。Windowsのiniファイルのリファレンスも収録しました。

LOG IN HOT LINE

＊電話番号はくれぐれも
お間違いのないように
お願いいたします。

●アスキー製品についてのお問い合わせは
●出版物 03-5351-8194
●ファミコン(情報電話) 03-3250-5600
●アスキーネット関連 03-5351-8080
●パソコンゲーム 03-5351-8484
(ゲームの攻略法等のお問い合せはご遠慮下さい)
月〜金曜日(祝祭日を除く)10:00〜12:00/13:00〜17:00

●アスキー製品御購入後のお問い合わせは
●ビジネスソフト
(含む、通信ソフト) 03-5351-8490
●アスキーネット関連 03-5351-8080
●ゲームソフト 03-5351-8499
(ゲーム攻略法等のお問い合せはご遠慮下さい)
月〜金曜日(祝祭日を除く)10:00〜12:00/13:00〜17:00

●アスキーに対する御意見、ご希望、また販売についてお気付きの点がありましたら、お葉書でお送りください。よろしくお願い致します。
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー営業統轄部 『LOG IN ホットライン』宛

春うらら お家の中で ひまつぶし…
プレイヤーズパークの巻!

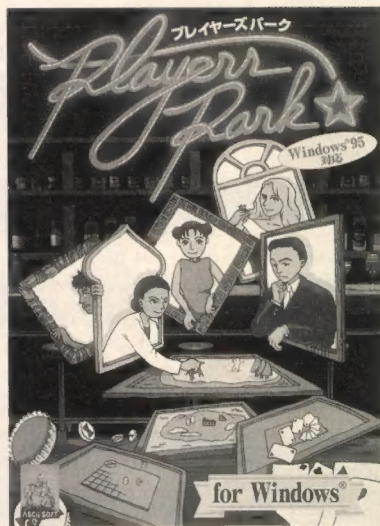
君は
ジャマイカンと
大貧民をしたことは
あるか!?
ある人はお手紙
下さい!

ログインを読んでいる皆さんこんにちは、さかきばらです、とかいっても誰だかわからないですよねぇ。僕は先週までの俗に言う須田PINの弟子です。けれどもうやめ! 一転本名を名乗ることにしました。ダビスタも実名だっていうのに仮名でなんか名乗っていられないってんです。写真も載せましたのでふふふ、今後ともよろしく。

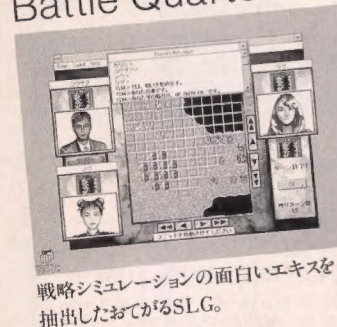
さて、今週のびっくりどっきりメカ、もといログインホットラインは「プレイヤーズパーク for Win」の紹介です。

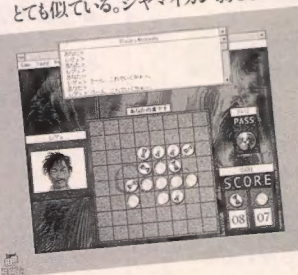
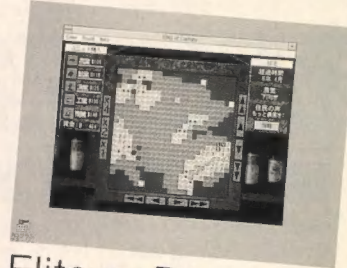
──静かな路地裏にはあまり似つかわしくない紫のネオン、ちょっとした小奇麗な店構え。見知らぬ町で見知らぬ酒場に足を踏み入れる、するとドレッドの男がこちらを向いて言う。「よう兄弟、Player's Parkへようこそ」

と、まあ一応こんな感じのシチュエーションで始まるゲームです(実際にはこんなことは言われないですけどね)。中には下に写真が出ている4つのミニゲームと、ジャマイカ人、中国娘、金髪アメリカン、謎のインド人(女子)、そして日本人商社マンの5人のコンピュータプレイヤーが入っていて、好きな人(全部性格が違う。僕はインド人が嫌いでジャマイカ人が好き、関係ないけど)と好きなゲームを好きなだけ出来ます。ちなみに最初のシチュエーションでカッコつけて話しかけてきたドレッドのジャマイカ人(名前はレゲェ、そのままだ)はどのゲームでも激弱で、いい奴ですのでよろしく。

僕、さかきばらのお勧めは大貧民(Elite or Begger)ですね。この前は朝までやっちゃいました。インド人め.....この憎さをみんなにも味わって欲しいな、というわけでプレイヤーズパークの紹介でした。おしまい。

© 1996 Masaki Aisaka © ASCII Corp.

価格	5,500円(税別)
メディア	CD-ROM(Windows 95のオートインストール対応)
対応機種	Microsoft Windows 95 日本語版 または、Microsoft Windows Version 3.1日本語版が動作するi486/33Mhz以上のCPUを有する機種。
必要メモリ	7.6MB以上
必要機器	CD-ROMドライブ
ディスプレイ	640×480ドット以上、256色表示可能なもの。
ハードディスク	空き容量12MB以上必要
対応OS	Microsoft Windows 95 日本語版 Microsoft Windows Version 3.1 日本語版

プレイヤーズパークに入っているゲームたち

Battle Quarter
戦略シミュレーションの面白いエキスを抽出したおてがるSLG。

Caps
知的対戦型パズルゲーム。オセ○にとても似ている。ジャマイカン弱し。

Elite or Begger
無国籍大貧民(無国籍大富豪ともいう)。親切にもみんな日本語で話してくれるようです。でも僕はインド人がちょっと嫌いになった。

KING of Century
産業を興し、利益を上げ、付近住民を増やしていくという経営シミュレーション。ほら、例のやつ。

1996 No.8
昭和58年8月3日第三種郵便物認可
編集人 河野真太郎
発行所 株式会社アスキー
〒151 東京都渋谷区代々木4-33-10
☎03・5351・8151(編集部)
特別定価58円(本体56円)

Printed in Japan 共同印刷

T1029733040588

雑誌29733-4/19